

La revista para los que saben... jugar
ES UNA PUBLICACION PARA USUARIOS DE
ACCION AMSTRAD
CPC
PCW
PC
DE USUARIOS A USUARIOS
375 pts. (Inc. IVA)
AÑO II - NUM. 9 - 1988
HUNDRA
cargador
PINK PANTHER
GARFIELD
BOB MORANE ESPACIO
Comentario y pokes
BILLY 2
comentario,
pokes
y mapa
PC
• PINBALL CONSTRUCTION SET
• LORDS OF CONQUEST
• CHESS MASTER 2000
• TEST DRIVE
Y además: Próximos lanzamientos, Discology 3.0. Switch joy, Turbo Girl, La Guerra de las Vajillas, Bubble Ghost, Western Games, Eye, Xor, Chain Reaction, Birdie, Bobsleigh, Alf, Bob Morane Jungla, Novedades PC de MCM, CD ROM, y mucho más...
00009
8 413042 705406

Director
Julián Calero

Jefe de Redacción
Verónica de Salas

Redacción
Andoni Etxebarria
Angel Hernández
Javier Calleja
Concepción G. Otero

Jefe de Publicidad
Begoña Gómez

Fotografía
EDINOR

Colaboradores
Paco Salinas
Miguel Angel Fernández
José Antonio García

Publicidad y Administración
Egaña, 17
Planta 5ª. Dpto. 8
Tfnos. (94) 431 34 18/57 55
48010 Bilbao (Vizcaya)
Suscripciones
Tfno. (94) 431 34 18

Edita
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

Imprime
IMPRENTA INDUSTRIAL S.A.

Fotocomposición
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

Fotomecánica
Laser

Distribuye
S.G.E.L.
Avda. Valdeparra, s/n.
Alcobendas. Madrid.

Depósito Legal
BI - 1.732 - 1986

EDITORIAL

Estimados lectores:

El enorme éxito obtenido en este corto tiempo de vida nos ha impulsado a ir todavía un poco más allá.

El resultado de todo ello es....
nuestra nueva revista. En ella daremos paso a todos los juegos existentes para los ordenadores que nunca hemos tocado, principalmente: Atari ST, Commodore, Commodore Amiga, MSX y Spectrum. El precio de la revista también es nuevo... y por supuesto revolucionario: 150 ptas.

Si os comentamos esto es por dos motivos. Primero por la importancia en sí de este lanzamiento y segundo por-que todos los suscriptores de AMSTRAD ACCION van a recibir gratis durante un espacio de tiempo....

No perdáis esta oportunidad.

El Director

EDICIONES INFORMATICAS DEL NORTE, S.L. **Director Gerente:** Julián Calero. **Director Administrativo:** Jesús Lafuente. **Jefe de Fotocomposición:** Andrés García. **Documentación:** Miguel Lekue. **Archivo:** Carmen Sánchez. © Ediciones Informáticas del Norte, S.L. Bilbao, 1988.

PROXIMOS LANZAMIENTOS

BLUEBERRY

Amstrad, Commodore, Atari ST y PC

SYSTEM 4



BLUEBERRY, "El fantasma de las balas de oro" es uno de los programas que System 4 lanzará al mercado en el mes de Junio.

Como seguramente sabréis Blueberry es el nombre de un cómic así como de su protagonista, cuya fama es reconocida en todo el mundo. Su autor es el dibujante francés Giraud si bien es posible que os suene más su pseudónimo: Moebius.

Respecto al programa, por ahora poco podemos decir si exceptuamos que el trabajo gráfico ha sido excepcional.

Te encuentras, junto a tu amigo Jimmy Mac Clure, a las puertas de un viejo poblado indio situado sobre un desierto hostil y dominado por una vasta meseta. En lo alto, verás el espectro del guardián del poblado...

Tu aventura comienza.

En el próximo número lo veremos con detalle.

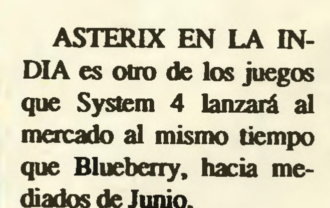
Disponible para Amstrad, Commodore, Atari ST y PC.

ASTERIX en la INDIA

SYSTEM 4

Amstrad, Commodore, Atari ST y PC





ASTERIX EN LA INDIA es otro de los juegos que System 4 lanzará al mercado al mismo tiempo que Blueberry, hacia mediados de Junio.

De la creación de este programa podríamos destacar algo que no suele ser nada usual. En colaboración directa con los programadores, Uderzo, autor del personaje, ha conseguido que la versión informática mantenga la misma calidad que desde el principio ha caracterizado a los cómics por él hechos. De esta forma se ha pretendido guardar el mayor rigor posible y evitar cualquier desvirtuación que pudiera darse.

Como es de suponer los gráficos cuentan en este juego un papel importante, sobre todo si tenemos en cuenta que casi están firmados por el autor. En la versión de Atari este hecho puede llegar hasta el paroxismo

ASTERIX en la INDIA de SYSTEM 4 estará disponible para Amstrad, Commodore, PC y Atari ST.

PROXIMOS LANZAMIENTOS

Gee Bee AIR RALLY

PROEIN

Amstrad, Commodore, Spectrum

Gee Bee AIR RALLYes un simulador de vuelo deportivo que pronto será lanzado al mercado por PROEIN.

Entre las características más destacables podríamos citar el rápido scroll así como el perfecto movimiento y dominio de la máquina. Esto se hace patente en aquellos momentos en los que tenemos que volar por encima o por debajo de cualquiera de los demás participantes.

En Gee Bee AIR RALLY tenemos 16 carreras, incluyendo cuatro slaloms especiales y pruebas en las que deberemos reventar los globos situados a lo largo de los circuitos aéreos.

Igualmente disponemos de 256 niveles de dificultad, detalle este que viene a reafirmar la extensa duración del juego, siempre, claro está, que consigamos ir superando todas las pruebas. Huelga decir que pese a ello será muy difícil durar en los primeros juegos más de un par de minutos.

Disponible en principio para Amstrad, Commodore y Spectrum. Lo veremos en el próximo número.



48 HORAS

SYSTEM 4 ofrece una buena lista de estupendos programas en cinta al precio especial de 595 ptas. Entre ellos se encuentran **The Trap Door, Stike Force Cobra, Rogue Trooper, Nosferatu: The Vampire, Flight Simulator, Popeye, Everyones a Wally, Combat Zone, Confusion, Danger Mouse I, Danger Mouse II y Moon Cresta.** Si te falta alguno esta puede ser una buena ocasión para conseguirlo.

PROEIN ha anunciado el próximo lanzamiento de dos packs a precios realmente inmejorables. El primero de ellos saldrá a la venta con cuatro juegos: **International Karate+, Super Sprint, Rampage y Enduro Racer** y tendrá un precio de venta de 1.450 ptas. en cinta y 2950 ptas. en disco. Estará disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum. Respecto al segundo pack cuyo nombre es **SPORT 88**, saldrá a la venta con los juegos **Winter Sports, Two on Two, Sailing y Rugby.** Su precio de venta será de 1.295 ptas. en cinta y estará disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum. Por el momento no habrá versión disco. Otra buena ocasión para comprar a precio de saldo.

MCM es el nombre de la nueva empresa encargada de distribuir en España los programas de Elite. Así mismo, MCM representará también a British Telecomp, Opera Soft y Eurosoft (Methodic Solutions), firma que trabaja casi exclusivamente para los PC's, Atari y Amiga.



¡NUESTROS SUSCRIPTORES TIENEN PREMIO!

TODOS LOS MESES SORTEAMOS ENTRE ELLOS UN MONTON DE JUEGOS.

Y PARA QUE NO CREAIS QUE ES UNA BROMA PUBLICAMOS LA LISTA DE LOS SUSCRIPTORES QUE HAN SALIDO GANADORES EN ESTE SEGUNDO SORTEO.

MES A MES PUBLICAREMOS LA LISTA DE LOS AGRACIADOS.

SUSCRIPTORES PREMIADOS

Carlos Salvat de Pablo
Tracia, 17 - 3º A
28037 Madrid.

Jesús de la Parte Mtnez.
Avda. Castilla, 15 - 4º drcha.
34005 Palencia

Manuel de Santos Cid
Carriarico, 12 - 3
32002 Orense

Eddy Pleite Cano
Coronel Ripollet. Edif. Florida 1 - 2º A
29640 Fuengirola. Málaga.

Enric Cabestany Matas
Avda. Carrilet, 10
43204 Reus. Tarragona.

Miguel Romaral Crespo
Grupo de Iberduero, 4-4º drcha.
48903 Baracaldo. Vizcaya.

Juan Carreras Cruz
Diputación, 415-419, 3º-1ª
08013 Barcelona.

Valeriano Salas Villafranca
General Dávila, 24 - 5º B
39005 Santander.

TRUCOS

Estimados amigos de AA:
En el aptdo. "Cartas al Director" de su revista nº 4 leí que una lectora deseaba los pokes de algunos juegos, entre ellos Commando y Green Beret. Como no especificaba si era en versión de cinta o disco, ahí van para las dos versiones:

CINTA:

```
10 MODE 1:MEMORY &5BFF
20 LOAD"!"
30 FOR N=&5D4B TO &5D66
40 READ C:POKE N,C
50 NEXT N
60 POKE &5D56,0
70 CALL &5D4B
80 DATA
33,84,93,34,21,93,195,0,92,33,59,7,54,0,35,
54,0,35,54,0,62,24,50,31,7,195,30,1
```

DISCO:

```
10 MEMORY &5BFF:LOAD"COMMANDO.BIN"
20 FOR A=&9000 TO &9012
30 READ B:POKE A,B:NEXT
40 POKE &5C33,&C3
50 POKE &5C34,0
60 POKE &5C35,&90
70 CALL &5C00
80 DATA 205,122,188,175,50,15
90 DATA 78,6,6,33,59,7
100 DATA 119,35,16,252,195,54,92
```

Respecto al Green Beret, no tengo pokes, pero puedo proporcionarles una serie de pequeños trucos que podrán serles útiles a los lectores:

1º) Excepto al final de cada fase, en la pantalla sólo permanecen tres enemigos. Entonces, procura que se queden tres que vayan en tu misma dirección y deja que se te acerquen lo suficiente para que no desaparezcan cuando cambies de pantalla. También es posible que los enemigos o parte de ellos vayan por la parte de arriba mientras tú vas por la de abajo, o viceversa. En este caso, no importa que los enemigos vayan armados.

2º) Claro que, si los soldados armados van por una parte distinta a la tuya, intentarán subir o bajar por las escaleras a la parte donde estés. Para evitarlos, basta con saltar en diagonal (no importa donde te encuentres) y el enemigo seguirá por donde iba.

3º) Otro "escollo" es el karateca. Una posibilidad es la de saltar y usar el puñal cuando esté a cierta distancia, pero te suele matar en el intento, o corres el riesgo de que te mate al caer. Otro método es el de agacharte. Entonces el karateca saltará por encima sin tocarte e incluso cabe la posibilidad de matarle desde el suelo con el puñal.

4º) A partir de la segunda o tercera fase, aparecerán soldados que te tirarán granadas. Sólo tienes que saltar hacia el lado contrario. Esto es válido también si te disparan con mortero.

5º) Para pasar las partes finales: a) Primera fase: Si llevas el lanzallamas, te tienes que colocar lo más a la izquierda posible, y dejar que salgan, cuantos más mejor, hasta que estén bastante cerca. Entonces los asas. Si no tuvieras el lanzallamas, te colocas todo lo que puedas hacia la derecha y te agachas. Empieza a dar machetazos hasta pasar a la segunda fase. b) Segunda fase: Has de colocarte justamente en medio y en el suelo. Cuando te empiecen a salir los perros los matas con el machete puesto que son invulnerables al lanzamisiles. c) Tercera fase: Es imprescindible tener el lanzamisiles pues es la única forma de destruir a los ultraligeros que te aparecerán. Te aconsejo que no te pasees por la zona central de la pantalla pues es ahí donde más granadas caen.

Muchas gracias a Alejandro Héctor Olmo Parrilla

COMO JUGAR CON ...

RENAUD



Como ya sabréis os han robado la moto. Seguidnos:

Al salir del callejón, debajo de la primera ventana está la horquilla o amortiguador delantero. Esta pieza siempre estará en el mismo lugar pues las demás: depósito, sillín y rueda trasera suelen cambiar de sitio.

Después de haber cojido la horquilla acércate a la siguiente acera. Verás un hueco oscuro. Si entras dentro saldrá una chica que te invitará a estar un rato con ella. Pregúntale si tiene algo que vender, ella te dará por 50 pelas una llave lisa o plana con la que podrás unir todas las piezas que hasta ese momento hayas conseguido.

Para conseguir el manillar y el motor tienes que hacer lo siguiente:

1) EL MANILLAR: Pregúntale a uno de los luchadores si tiene alguna pieza de la moto. Te contestará que no pero si le preguntas si está seguro te dirá que una persona ha tirado una pieza en la calle. Esta pieza está en el callejón por el que empezamos el juego.

2) EL MOTOR: Para conseguir esta pieza tienes que ir a la tienda de discos y preguntar dónde vive Germain. Te dirá que el Hippy lo sabe.

Cuando te encuentres al hippy le preguntas si tiene informe de una moto robada y te dirá que Germain vive en esa calle. La casa de Germain está en la puerta que hay a la derecha, ya dentro de ella te saldrá Germain. Preguntála si sabe algo de la moto. Te responderá que el motor está al fondo de una calle. Esta calle es un callejón que hay en otro lado de la pantalla, no te confundas con el del manillar.

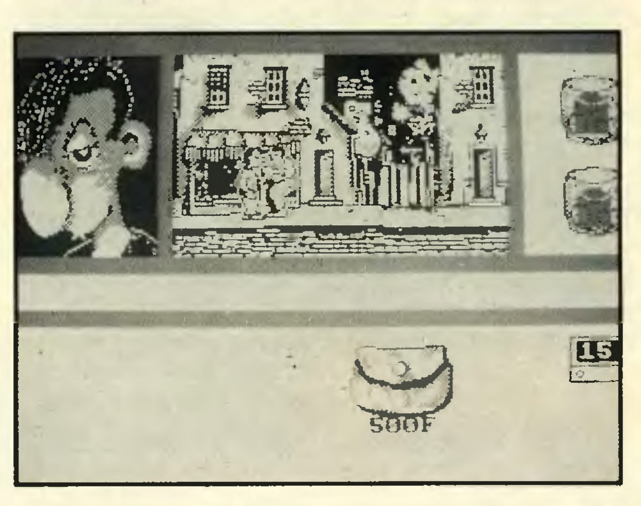


Las ENTRADAS: tienes que ir a ver al Hippy al cual debes preguntarle dónde dan las entradas. Te contestará que en la tienda de discos. Esta está en una pantalla en la cual hay dos puertas grandes, tienes que introducirte en la de la izquierda. Una vez dentro puedes comprar dos entradas por 200 pavos o bien una por 100.

Cuando te encuentres con Germain te preguntará si tienes entradas para el concierto. Puedes darle una.

Una vez que tengas todo vete a la cabina telefónica y llama a tu novia para ir al concierto. Si llegas tarde te dirá que se va con Dede.

La rueda delantera la tiene el macánico que te pedirá por ella 50 "pavos".



Cuando necesites fuerza acude al bar, recuperarás vida.

Los forzudos te impedirán más de una vez conseguir piezas o tomar contacto con alguno de los otros personajes y sobre todo te harán perder tiempo. No olvides que el tiempo es importante si quieres llegar a la cita.

GRAFICOS	9
SONIDO	7
MOVIMIENTO	7
ACCION	7
ADICCION	8

HUNDRA

DINAMIC

De la mano de Dinamic viene otra valiente amazona.

Ya habíamos dicho que las chicas de Dinamic eran "bestiales". Hundra, aparte de "bestial" es una vikinga de armas tomar, astuta como el lince y ágil como el jaguar, pero ... con un carácter muy advenedizo.

ARGUMENTO: Jorund, rey de los Vikingos del Norte, ha sido engañado por Loki, el Dios de la mentira, para entrar en el jardín prohibido de las Norns. Los demás dioses, indignados ante semejante afrenta, le han encerrado en el reino de Lukx.

Hundra, hija de Jorund, ha conseguido convencer a los dioses de que la culpa es de Loki, pero no ha conseguido que liberen a su padre. La sentencia está dictada y no piensan volverse atrás, aunque autorizan a Hundra para que acuda a rescatarle.

Aún conociendo las dificultades que entraña la empresa, Hundra decide visitar al viejo hechicero Kaldar para que la oriente sobre la mejor manera de cumplir la misión. Kaldar, ni corto ni perezoso, explica a Hundra que si bien entrar es difícil más difícil es aún salir. Además sólo podrá hacerlo si encuentra antes las tres gemas sagradas.

El objetivo, después de conocer el argumento del juego, es obvio: tienes que encontrar las tres piedras sagradas y liberar al viejo Jorund.

OBJETOS: A lo largo del juego vas a encontrarte con un número de objetos bastante abundante, unos son buenos y otros malos, unos te servirán y otros no. Los más importantes son: el Cráneo de Ymir que te propocionará inmunidad para todo menos para el agua, durante cierto tiempo. El Corazón Alado te sube el nivel de sangre al máximo pero no te da vida. Las Burbujas Cristalinas evitarán que cuando caigas al agua pierdas una vida, además la que tienes subirá al máximo. El Hacha de Shata te dejará indefensa durante un espacio de tiempo, impedirá que puedas disparar tus hachas. El Corazón Roto te quitará media vida si tienes la desgracia de pasar por encima de él. La Gema es una de las claves del juego. Tienes que recoger tres para poder liberar a tu padre Jorund. La Llave Triangular te abre la puerta de la izquierda. Para recogerla tienes que dirigirte a lo alto del castillo. La Llave Redonda te abre la puerta de la derecha pero no puedes



HUNDRA ES UN JUEGO ESPECIAL. A LA BUENA CALIDAD GRÁFICA HAY QUE AÑADIR EL PERFECTO MOVIMIENTO. EL NIVEL DE ADICCIÓN ES REALMENTE ALTO.



GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	9
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	9

HUNDRA

cogerla hasta no tener en tus manos la Llave Triangular.

Esto es todo lo que tienes que saber sobre los objetos. En cuanto a los enemigos los tienes de cuatro tipos.

ENEMIGOS: Dependiendo del lugar en el que te halles vas a encontrar lo siguiente: Al **Aire libre** Orejones, Lombriz Voladora, Dragón y Cigueña. **Debajo del Puente** Pirañas. **En el Castillo** Momias y Fantasmas. **En los Subterraneos** Murciélagos y Vampiros.



Si empezamos ahora a hablar de gráficos ya sabéis cual es la respuesta, Dinamic los cuida y los mima hasta la exageración, o sea, hablar de Dinamic es sinónimo de calidad gráfica, independientemente del resto del juego. HUNDRA no es ninguna excepción y cuenta con los consabidos detalles y el excelente buen gusto en la elección del colorido que, tanto en Turbo Girl como aquí, brilla a raudales. El movimiento de nuestra protagonista vikinga es sencillamente sensacional y el control que tenemos sobre ella, perfecto y meticuloso.

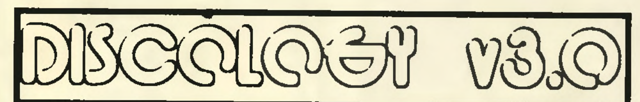


```
1 '***********************************************************************
2 '***                                                                 ***
3 '***                  Pokes para HUNDRA de DINAMIC                   ***
4 '***                                                                 ***
5 '***                                                                 ***
6 '***          ANDONI ETXEBARRIA ANUNZIBAI para AMSTRAD ACCION         ***
7 '***                                                                 ***
8 '***********************************************************************
9 |TAPE:' Esta linea es opcional si tienes un CPC-464 omitela.
10 MODE 1:M=&AF00:BORDER 0:INK 0,0
20 READ a$:IF a$="BB" THEN 40
30 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 20
40 LOCATE 2,10:PRINT "INSERTA CINTA ORIGINAL Y PULSA (PLAY)"
50 CALL &BB18:MODE 0:OPENOUT"a":MEMORY &7FFF:LOAD"c",&8000:CALL &AF00
60 DATA 21,00,80,11,00,02,01,00,02,ED,B0,21,90,03,22,28
70 DATA 02,21,1F,AF,11,90,03,01,20,00,ED,B0,C3,00,02,AF
80 DATA 32,DF,7E,32,EE,81,C3,1A,72,BB
90 '***********************************************************************
91 '***                                                                 ***
92 '***            Energia infinita  : POKE &81EE,0                     ***
93 '***                                                                 ***
94 '***            Vidas   infinitas : POKE &7EDF,0                     ***
95 '***                                                                 ***
96 '***********************************************************************
```

Poco más podemos comentar sobre este juego, nos ha gustado y como veis es nuestra portada. Probadlo y no os defraudará.

UTILIDADES

Hace ya mucho tiempo que publicamos un exhaustivo artículo sobre lo que para nosotros ha sido, y será por mucho tiempo, una de las mejores utilidades que han tenido los ordenadore Amstrad: DISCOLOGY.
Hoy, una vez más, vuelve a nuestras páginas. Discology 3.0 ha sido traducido al castellano (al menos en parte) y presenta algunas mejoras con respecto a la primera versión que vimos.



He aquí una nueva versión de DISCOLOGY, el programa de utilidad mas interesante que se ha podido realizar para los CPC con unidad de disco. Esta nueva version mejorada tiene la ventaja de que ha sido traducida al castellano, detalle este muy importante para muchos usuarios que veían recortadas las posibilidades de aprovechar al máximo el programa por las dificultades del idioma.
Como en las versiones anteriores el menú de ayuda es un verdadero libro que podrás, siempre que lo desees, imprimir en parte o en su totalidad. Respecto a las mejoras realizadas la verdad es que ni son numerosas ni de gran trascendencia. Sin embargo, podemos argumentar a tal efecto que Discology ha sido y es de por sí lo suficientemente completo como para necesitar transformaciones o complementos. Discology es un programa de los denominados "de utilidad preferente". Si aún no lo tienes, consíguelo. (Distribuido por Coconut)

NUEVO JOYSTICK

Suavidad, precisión y excelente comportamiento el de este nuevo joystick.

SWITCH JOY

(Distribuido en exclusiva por COCONUT)



¿Habéis probado alguna vez un coche nuevo? Seguramente el cambio de marchas funciona a las mil maravillas. Pues bien, aunque un joystick no puede compararse ni a un coche nuevo ni a su palanca de cambios, la verdad es que esa ha sido la sensación que nos ha dado SWITCH JOY.
Como joystick no hay duda de su perfecto funcionamiento, además, la precisión de la que hace gala es superior a la que ofrecen muchos otros modelos. El movimiento está controlado en todo momento y el manejo de la palanca es suave como pocos.
Los botones de fuego son dos: uno situado en la parte superior de la palanca y el otro en la parte delantera de la base. La respuesta es rápida.
Para facilitar aún más su manejo SWITCH JOY cuenta con tres ventosas de gran agarre en determinadas superficies. Igualmente su funcionamiento se realiza por medio de seis micro switch, los cuales dotan al joystick de una precisión total. Una anilla metálica situada en la base de la palanca controla en todo momento los recorridos de la misma, encargándose también de devolverla a su posición normal en el momento en que se queda suelta.
SWICTH JOY es uno de los joysticks más fiables y de manejo más suave que hemos visto.

EL UNIVERSO DEL SOFTWARE

COCONUT

C/ PRINCESA

C/ TUTOR

C/ M. DE LOS HEROS

QUINTANA

C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL

METRO: ARGUELLES O VENTURA RODRIGUEZ

¡ NUEVA TIENDA !

150 m² más llenos de software a tu disposición.



OFERTAS DE INAUGURACION

- 10 DISCOS 3" AMSOFT = 4500 PTAS.
- 10 DISCOS 5" 1/4 DC/DD = 800 PTAS.
- JOYSTICK+INTERFACE PCW = 5500 PTAS.
- CONECTOR 2 JOYSTICS = 1500 PTAS.
- RATON KEMSTON PCW = 18500 PTAS
- SWITCH JOY = 3200 PTAS.
  (joystick exclusivo de COCONUT)

NUEVA DIRECCION:

C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL,54
28008 MADRID
TLFNO: (91) 248 54 81

COCONUT

(91) 248 54 81

INFORMATICA

JUAN ALVAREZ MENDIZABAL,54. 28008 MADRID.

AMSTRAD

CPC 464-664-6128

MULTIFACE TWO	16500
DISCOLOGY 3	8000 D
ADVANCE ART STUDIO	8400 D
ART STUDIO	5500 D
ABADIA DEL CRIMEN	875
ABADIA DEL CRIMEN	2250 D
ANGEL DE CRISTAL	2750 D
ARKANOID 2	875
BOB MORANE	875
BOB MORANE	1950 D
BLACK LAMP	875
BUGGY BOY	875
BATTLE FOR MIDWAY	1200
BOB WINNER	2500 D
BATTLE SHIPS	875
CYRUS II CHESS	1900
CYRUS II CHESS	2800 D
COLOSSUS CHESS 4	1800
COLOSSUS CHESS 4	3800 D
CHAMPIONSHIP SPRINT	880
CHAMPIONSHIP SPRINT	2200 D
COMMANDO	875
CHAIN REACTION	875
CAD 3D	2300
CAD 3D	5500 D
CALIFORNIA GAMES	875
CORRECAMIN./SOLOMONS	2250 D
CAPITAN AMERICA	875
DAKAR 4x4	2750 D
DAKAR MOTO	2750 D
DINAMIC DISC PACK	2750 D
DON QUIJOTE/MEGACORP	2250 D
DESPERADO	875
DESPERADO/SURVIVOR	2250 D
DEFLEKTOR	875
EYE	1500
EYE	2750 D
EL GERENTE	875
EL GERENTE	2250 D
EPIX ON AMSTRAD	3750 D
EXOLON/ZINAPS	2250 D
EL CID	875
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2200 D
FREDDY HARDEST	875
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2250 D
F. MARTIN BASKET	875
F. MARTIN BASKET	2250 D
GRAND PRIX 500 cc.	2200 D
GRAND PRIX 500 cc.	995
GOODY/LAST MISSION	2250 D
GOODY	875
GUADALCANAL	880
GUADALCANAL	2200 D
GAUNTLET II	875
GAUNTLET II/720	2250 D
GRYZOR	875
GUNBOAT	875
I K+	2200 D
I K+	880
INDIANA JONES/RYGAR	2250 D
JACKAL	2200 D
JACKAL	875
MASTER DEL UNIVERSO	875
MASTER DEL U./DEFLEKTOR	2250 D
MATCH DAY 2	875
MATCH DAY 2/PHANTOM CLUB	2250 D
MASK 2	875
NIGEL MANSELL G.PRIX	875
OUT RUN	1200
OUT RUN	2250 D
PHANTIS	875
PLATOON	875
PLATOON/ARKANOID II	2250 D
PREDATOR	880
PREDATOR	2200 D
PROHIBITION	1200
PROHIBITION	2750 D
PACK MONSTRUO	1200
PACK MONSTRUO	2250 D
PHANTOM CLUB	875
RENEGADE 2	875
RENEGADE	875
RENEGADE/WIZBALL	2250 D
RENAUD	1200
RENAUD	2750 D
RAMPAGE	880
RAMPAGE	2200 D
RAMPARTS	875
SUPER HANG ON	880
SUPER HANG ON	2200 D
SIDE ARMS	875
STARTING BLOCKS	2750 D
SENTINEL	875
STIFFLIP/BARBARIAN	2250 D
TOUR DE FORCE	875
TRIVIAL PURSUIT	3400
TRIVIAL PURSUIT	4300 D
TRAPDOOR 2	875
TRAPDOOR 2	1950 D
YOGI BEAR	1950 D
3D GRAND PRIX	2000
6 PACK 2	2750 D
6 PACK 2	2750 D

PCW 8256 - 8512

BRUNO BOXING	3900
BATMAN	3000
CLOCK CHESS 88	3800
CYRUS II CHESS	4200
COLOSSUS CHESS 4	3900
CLASSIC COLLECTION VOL 2	3900
CLASSIC COLLECTION VOL 1	3800
DISTRACTION (3 JUEGOS)	4200
FAIRLIGHT 2	3500
HEAD OVER HELLS	3200
JAMES BOND 007	3500
JEWELS OF DARKNESS	5200
LOTOHOBBY	3000
MATCH DAY 2	3500
PACK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3900
SABOTEUR II	3500
SNOOKER BILLAR	4200
STRIKE FORCE HARRIER	4200
STAR GLIDER	5200
TAU CETI	4200
TOMAHAWK	4200
JOYSTICK+INTERFACE	5500
RATON KEMSTON	16500

PC 1512 Y COMPATIBLES

ABADIA DEL CRIMEN	3900
ACE 2	4400
ARKANOID	3900
ARKANOID 2	3900
AJEDREZ	3900
CONFLICT IN VIETNAM	5200
CRUSADE IN EUROPE	5200
DECISION IN THE DESERT	5200
DESTROYER	5000
EPIX ON PC (3 JUEGOS)	3900
EYE	3900
F 15 STRIKE EAGLE	4500
GOODY	3900
GUNSHIP	8400
GRYZOR	3900
IKARI WARRIORS	3900
INFILTRATOR	3900
LIVINGSTONE SUPONGO	3900
LAST MISSION	3900
MACADAM BUMPER	3900
MARBLE MADNESS	4700
PROHIBITION	3900
PRO GOLF	2300
SABOTEUR II	3900
STREET BASKETBALL	3900
STARGLIDER	5200
STORM	2300
SILENT SERVICE	5000
SOLO FLIGHT	4400
TAI PAN	3900
WORLD CLASS LEADER BOARD	3900
5 A SIDE (FUTBOL)	2300

JOYSTICK's

CHEETAH 125+	1800
CHEETAH MACH 1	3400
KONIX (SPEED KING)	2800
SWITCH JOY (6 MICROSWITCH)	3200
PHASOR ONE	3200
PRO 9000	3400
MAGNUM (MICROSWITCH)	3200

OFERTAS

DISCOS 3" AMSOFT 10 U.	4500
DISCOS 3.5" SC 10 U.	2400
DISCOS 3.5" DC 10 U.	3600
DISCOS 5.25 DC/DD 10 U.	800
CONECTOR 2 JOYSTICK CPC	1500
JOYSTICK+TARJETA PC 1512	9800
ALMOHADILLA RATON	1800
CABLE CASSETTE 6128	1200
TAPA TECLADO CPC 6128	2500
TAPA TECLADO PC 1512	3000
ARCHIVADOR 3" Y 3.5, 50 U.	3400
ARCHIVADOR 5" 1/4 50 U.	3600
ARCHIVADOR "SPACE" 3.5"	3900
ARCHIVADOR "SPACE" 5"1/4	4200
CONVERTIDOR DE MONITOR EN TV (MHT)	21900

•IVA INCLUIDO

•TOMAMOS SUS PEDIDOS POR TELEFONO (91) 248 54 81

CUPON DE PEDIDO POR CORREO.

Enviar a: **COCONUT INFORMATICA, Juan Alvarez Mendizábal,54. 28008 MADRID.**

NOMBRE/APELLIDOS: ____________________

DIRECCION COMPLETA: ____________________

____________________ TEL. ____________________

TITULOS: PRECIOS:

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ____________________

FORMA DE PAGO:

☐ CHEQUE (A nombre de COCONUT INFORMATICA) ☐ CONTRAREEMBOLSO

PINK PANTHER

DRO SOFT

No podía faltar. Teníamos ya de todo y a casi todos. Los personajes más famosos de los cómics y dibujos animados han pasado por la pantalla de nuestro ordenador. Cómo iba a faltar tan estrafalario, gracioso y polifacético personaje. Sí, la Pantera Rosa, una de las más singulares panteras que ha hecho las delicias de muchos de nosotros, acompañada casi siempre, por supuesto, del inspector Clouseau.

PINK PANTHER ha sido trabajado gráficamente con gran acierto. Es este quizás uno de los detalles que más se hacen destacar, máxime si tenemos en cuenta el fiel reflejo de algunos de los aspavientos clásicos de nuestra protagonista. Pero aparte de ello la Pantera Rosa se muestra particularmente expresiva en todos y cada uno de sus movimientos, su andar está muy logrado y las diversas posturas que adopta en determinados momentos serán fácilmente reconocidas si hemos visto alguna vez alguno de los capítulos televisivos de sus dibujos animados.

EL JUEGO

Como siempre, la Pantera Rosa es experta en meterse en líos. Ahora está buscando un trabajo que le permita hacer algún dinerillo para pegarse después unas vacaciones de miedo. A la vista tiene cuatro empleos, cada uno de ellos en una casa. Para cada empleo o para cada casa necesita un objeto determinado así como la apariencia apropiada. En la primera casa, por ejemplo, la Pantera necesitará el sombrero. Para la segunda tendrá que hacerse con el reloj de oro. Y así con todas. Lo malo es que la Pantera necesita dinero para adquirir todos estos objetos en el almacén.

Una vez que ha elegido el trabajo y ha comprado los objetos necesarios podrá comenzar a trabajar. Hay que tener muy presente que al comenzar a jugar difícilmente podremos acceder a las casas que se encuentran por encima de la primera ya que los objetos necesarios para trabajar en ellas valen un dinero que no tenemos. Así, empezar por la primera es casi obligatorio.

Sin embargo, la pobre Pantera Rosa no sabe que trabaje en la casa que trabaje su amo va a ser un sonámbulo que se encuentra expuesto durante sus andanzas nocturnas a todo tipo de desgracias. Si nuestra amiga no es lo suficientemente hábil para evitar todos los tropiezos se verá de patitas en la calle.

Para colmo de males el Inspector Clouseau no ha olvidado a la Pantera. Entre sus deseos mas irreprimibles se encuentra poder cojerla con las manos en la masa. Que no lo consiga depende en gran parte de ti.

El control de la Pantera Rosa y del juego en general es algo complicado al principio por la cantidad de movimientos y acciones que tenemos que recordar, si bien en cuanto nos hacemos un poco al juego todo marcha sobre ruedas. El control podemos llevarlo a cabo íntegramente con el joystick en una amplia sucesión de variados movimientos.

El panel de control es claro. Para entrar en él bastará con llevar el joystick hacia abajo y pulsar fuego. No hay que olvidar que conviene familiarizarse en seguida con este panel puesto que desde él tendremos que elegir las determinadas acciones que decidamos llevar a cabo con la Pantera. Además tendremos información del dinero que disponemos y la puntuación conseguida.

PINK PANTHER es un juego con grandes dosis de semejanza con el original. Los gráficos son buenos y el movimiento es realmente original.

Una oportunidad única para disfrutar con las aventuras y peripecias de nuestra vieja amiga.



TURBO GIRL · DINAMIC





Si hubieramos de dar algún galardón a Dinamic no hay duda de que se llevaría el premio por el diseño de sus carátulas, o mejor, por realizar sobre sus carátulas los diseños con "las chicas más chic". Realmente son bonitas (las carátulas) y muy, pero que muy atractivas. No hay más que ver dos de los tres programas que acaba de lanzar al mercado: Turbo Girl y Hundra.

TURBO GIRL es un programa que cuenta con todos los detalles que vienen siendo característicos en los juegos de Dinamic. Empezando por los gráficos, siempre detallados, trabajados hasta en el más mínimo detalle y con ese colorido que no pasa inadvertido en ninguno de los últimos juegos con el sello de Microdigital Soft.

Pero vamos a ver el juego en profundidad...

ARGUMENTO: Tu, jugador (o jugadora) empedernido/a, te encuentras en la piel de una aguerrida y atractiva motorista espacial cuyo rango es nada más y nada menos que el de teniente del cuerpo de intervención inmediata del ejército Korg. Te encuentras en misión especial calificada por el alto Mando como de "suicida". El motivo que ha provocado tan difícil misión ha sido la interceptación de los suministros de la colonia por parte de tres ELDER apoyados por un enorme ejercito de naves robot, muy peligrosas por su gran agilidad en las maniobras y rapidez de ataque. Tu nombre es TURBO GIRL y tu misión es acabar con todos ellos.

OBJETIVO: El objetivo del juego consiste en atravesar las distintas fases del juego evitando ser destruido por las naves robot y acabar con el ELDER que se encuentra al final de cada fase y que es el guardián.

Respecto a las fases te diremos que son tres aunque cada una se divide a su vez en varias partes de forma que cuando eres eliminado, dependiendo de dónde te encuentres podrás evitar empezar de nuevo desde el principio de la fase.

Fase 1: se desarrolla a bordo de una estación espacial semiabandonada. Hay que cruzar el laberinto de tuberías que lo forman, sorteándolas y evitando los huecos de la estructura que harían que cayeras al vacío.

Fase 2: tienes que atravesar el largo puente que une la estación espacial con la superficie del planeta. Este planeta es antiguo y resulta poco seguro (¡qué broma, ¿verdad?). Existen partes que se derrumban con sólo rozarlas.

Fase 3: Nos sitúa sobre un desierto abrasador en el que los fuertes vientos nos echan continuamente todo tipo de matojos... Está plagado de enemigos.

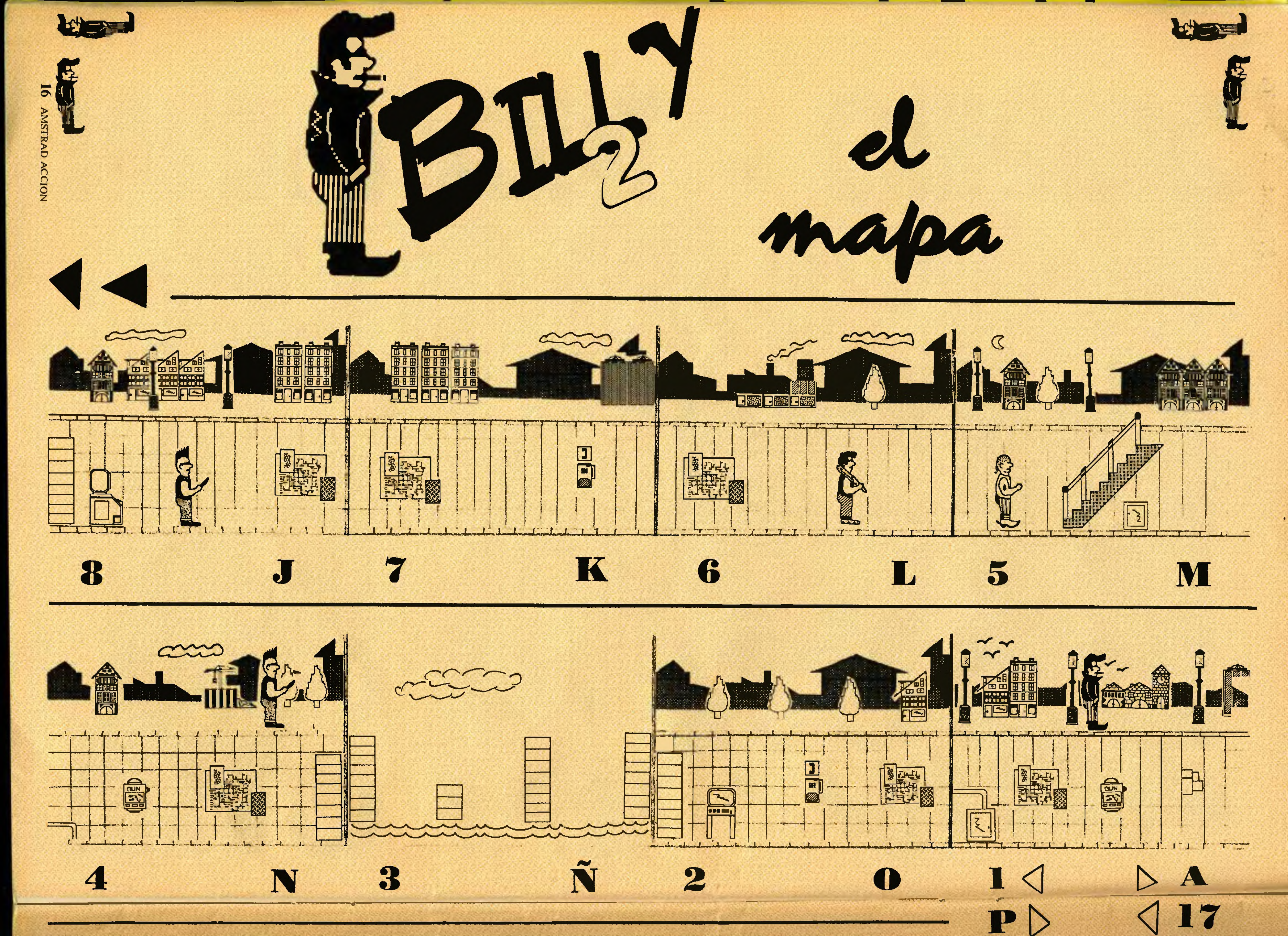
Y hablando de enemigos, aparte de que los hay a cientos, también los hay de diferente tipo. Hemos de aclarar respecto a éstos que el choque es prácticamente imposible a no ser que pille a nuestra moto en el aire. Todas las naves enemigas sobrevuelan la superficie por lo que mientras nuestras ruedas se encuentren en el suelo no habrá problema de choque. Sin embargo, los disparos son mortales y hay que evitarlos a toda costa. Principalmente son seis los tipos de enemigos que vamos a encontrar: Nokis, Meteoritos, Trompos, Crotas, Matojos e Itrones. ¿Pocos? Ya, ya...

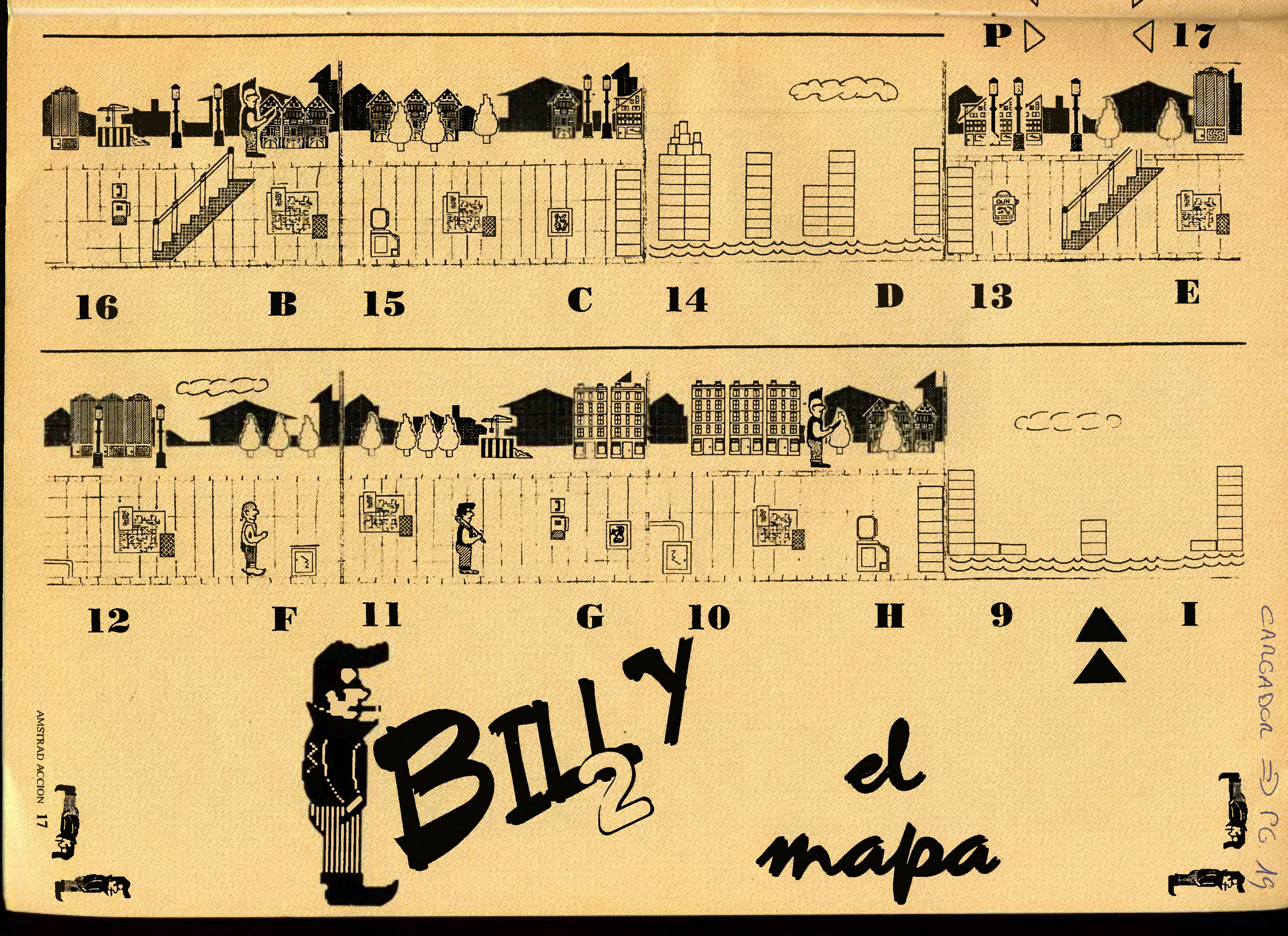
TURBO GIRL es un juego con un nivel de adicción realmente bueno si bien es posible que la frustracción haga mella en nosotros al ver que somos incapaces de avanzar. No os preocupeis, todo es cuestión de práctica; con ella conseguirás reducir considerablemente la sensación de impotencia por el engorroso nivel de dificultad.

Gráficos, movimiento y sonido excelentes.

TURBO GIRL · DINAMIC

Billy 2 y el mapa




P
17
16
B
15
C
14
D
13
E
12
F
11
G
10
H
9
I
BILLY 2
el mapa
CARGADOR ⇒ PG. 19



GARFIELD











He aquí a un viejo conocido: el Gato Garfield, el simpático y tragón (y un poco vago) gato Garfield. Seguro que os es familiar, ¿no es así?

En esta ocasión Garfield ha caído en desgracia. Parece ser que mientras echaba una relajada siestecita después de pegarse un atracón de arenques, su adorada Arlene ha sido raptada y encerrada en la City Pound. Al despertarse su desolación no tenía límites, casi se le habían atragantado en la boca del estomago la docena de apetitosos arenques que había "sableado" a no se sabe quién. Sí, de golpe y porrazo se le había pasado el hambre, el recuerdo de su bella Arlene estaba haciendo estragos en su incorregible metabolismo.

Garfield lo tenía ya muy asumido, debía encontrar a Arlene y rescatarla de las manos de los mafiosos que la habían secuestrado. Pero...no podía imaginar quien pudiera ser el autor de semejante fechoría, ¿sería alguna nueva raza de perros callejeros?, o quizás, ¿algún burgués ricachón harto de estar sólo en su butaca delante de la chimenea? Era igual, era un lunes y sólo un lunes podía ocurrirle algo así.

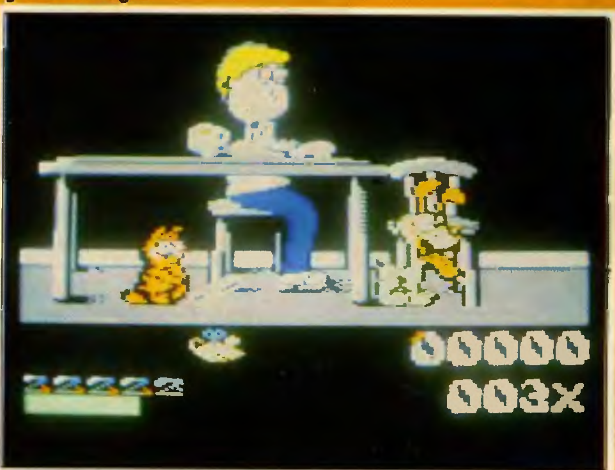
Como habréis deducido nuestra misión será encontrar a Arlene y rescatarla a toda costa. Sin embargo, ya sabemos como funciona el estómago de Garfield, tiene que comer casi continuamente. Por otra parte nuestro querido gato es un holgazán de mucho cuidado y se cansa más a menudo de lo que desearíamos. Hay que dejarle descansar.

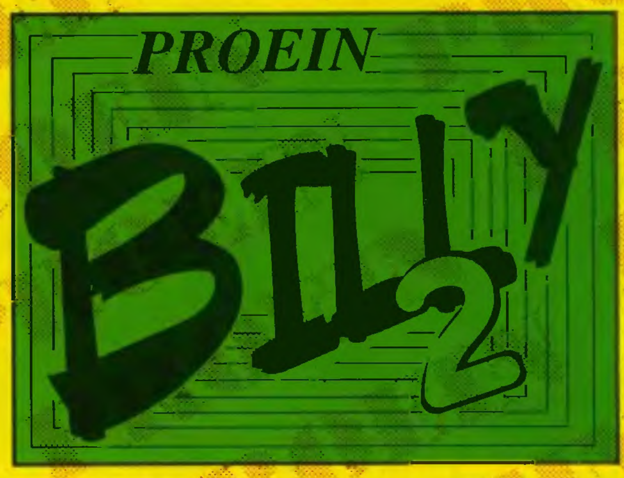


En el juego no se podía olvidar a otros viejos conocidos como son Odie (tachado por Garfield como el perro más estúpido del mundo), Jon y Nermal. Todos ellos andan rondando a nuestro alrededor y antes o después aparecerán. Es muy posible que no te importe en absoluto recabar su ayuda, y también es muy posible que te echen una mano pero no esperes que se pongan en tu lugar.

Garfield no es un juego de gran trascendencia, pero no está nada mal. Los gráficos son bastante simples en algunas pantallas aunque esto puede ser debido a un deseo de conservar ante todo la apariencia y la imagen del cómic o de los dibujos animados. El movimiento de nuestro gato es completo y sencillo. entre otras cosas puede andar, saltar, cojer y soltar objetos, usar y comer objetos, etc...

GARFIELD, disponible ya en las pantallas de todos los ordenadores españoles.





Nos encontramos con una nueva aventura de Billy, el macarra del barrio.
Esta vez Billy tendrá que llamar a "su chavala" por teléfono, pero si no obtiene el código de acceso no conectará con ella.
El código se compone de cuatro iconos, los cuales se consiguen jugando en las máquinas recreativas que hay por todo el barrio. Estas máquinas son todas diferentes con lo que al final llegaremos a la conclusión de que estamos jugando en cinco juegos en vez de en uno.
En el primero: tendrás que saltar en un trampolín y destruir bombillas con la cabeza.
En el segundo: tendrás que disparar más rápido que los forajidos del oeste.
En el tercero: deberás correr en un fórmula 1, evitando la colisión y sumando el máximo de puntos positivos.
Por último has de evitar que unos paracaídas, (que caen del cielo), te encierren en un espacio muy reducido.
Para poder llegar a cada videojuego, deberás saltar de muelle en muelle, teniendo cuidado de no caer al agua. Te cruzarás con los punkis, los cabezas rapadas y los nuevos ángeles del infierno, éstos con bates. Todos son enemigos jurados de rockeros y se enfrentarán contigo en durísimas peleas callejeras en las que perderás energía.
Recupérala comiendo chicle. Lo conseguirás en las máquinas adosadas a las paredes (GUM) si bien para ello necesitarás dinero. La forma de conseguirlo (el dinero) es variada aunque la más normal sea por vía de la lucha.
Cada vez que derrotas a un punki tendrás dinero extra. Lo malo es que para acabar con ellos necesitas gastar mucha energía con lo que no podremos invertir nuestro dinero en otra cosa que no sea chicle.
Los videojuegos, además de darnos los códigos, también nos proporcionan grandes sumas de dinero.
Una vez conseguido el código llama desde el primer teléfono que encuentres, entonces, se acabará el juego con la llegada de una rubia despampanante.
Billy 2 es un buen juego, que supera a la anterior versión. Buena animación y bastante adictivo. Sonido bueno, colorido bueno. En resumen, un gran programa de Loriciels.

CARGADOR ORIGINAL CINTA

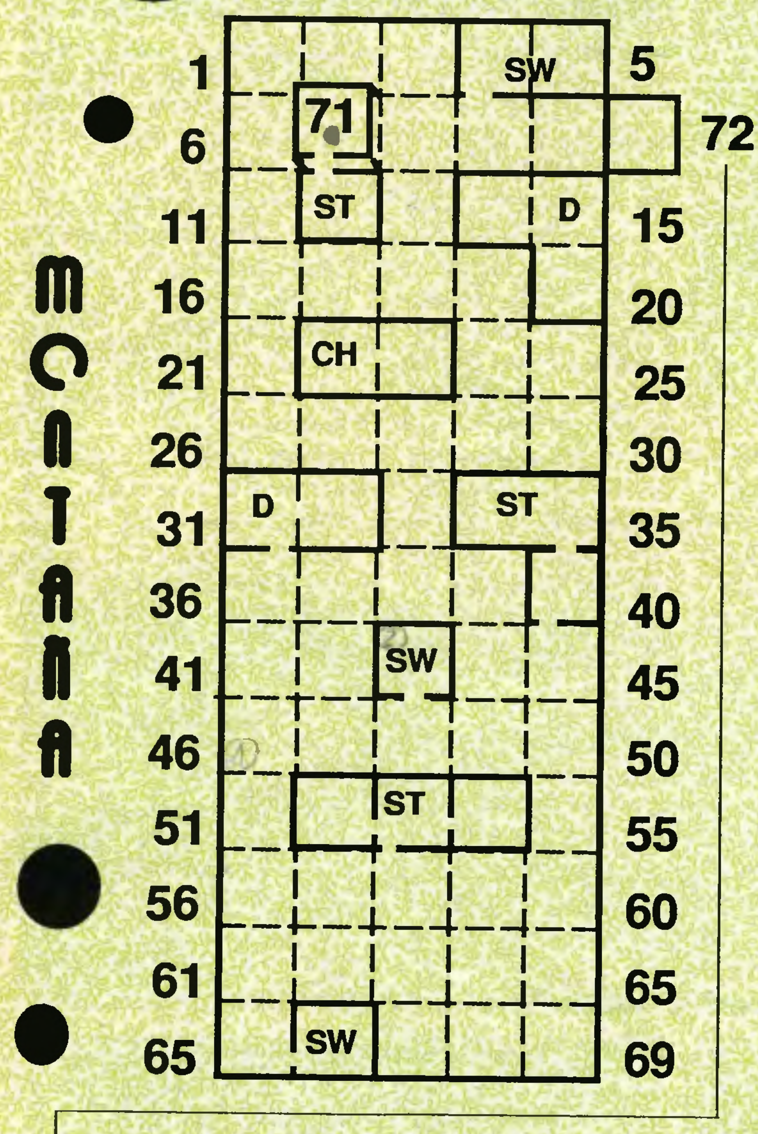
```
5 REM CARGADOR BILLY 2 -  CINTA ORIGINAL
10 OPENOUT"A":MEMORY &EFF:LOAD"billy
20 POKE &9605,1:' Rudeza de los adversarios.
30 POKE &9960,&C9:' Dinero infinito
40 POKE &9954,&C9:' Energia infinita
50 POKE &A031,0:POKE &A03D,0:POKE &A049,0:POKE &A055,0:POKE &A064,&CA:' Ver fina
l
60 POKE &776B,6:' Numero de saltos en el trampolin
70 POKE &79CB,2:POKE &79E3,1:' Numero de bombillas que tienes que romper.
80 POKE &8434,4:' Numero de pistoleros a matar
90 POKE &841A,15:' Velocidad del pistolero al disparar.
100 POKE &852C,3:' Numero de paracaidas =(N*2).
110 POKE &7E1F,&C9:' Sin vehiculos con que chocar.
120 CALL &9F0C
```



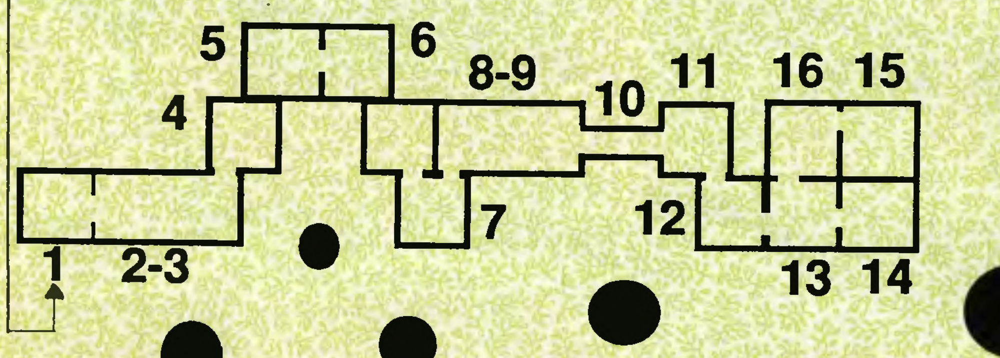


El mapa

EL ANGEL DE CRISTAL

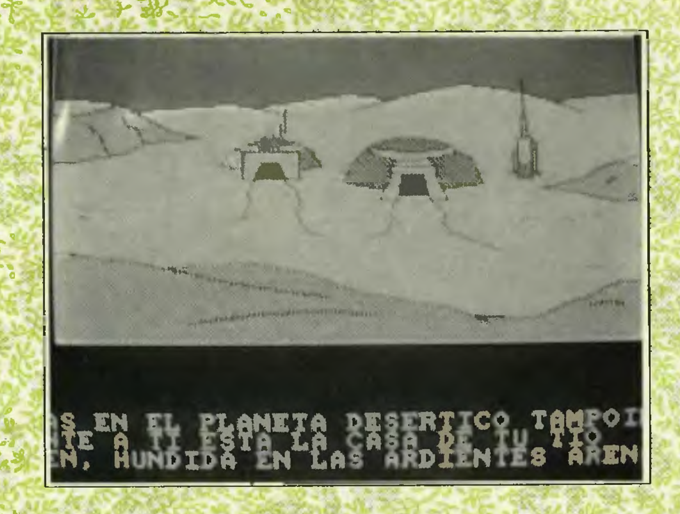


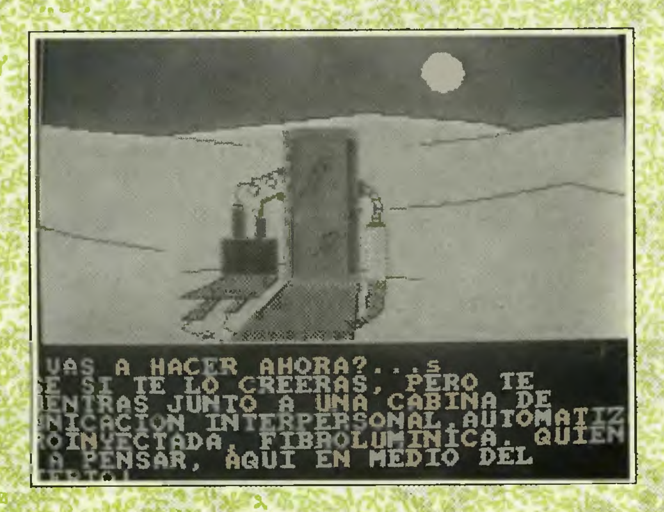
CH = Iglesia
D = Depósito
SW = Casa de los SWAPPI's
ST = Casa de los STIFFIAN



Interior de ANTINES

LA GUERRA DE LAS VAJILLAS





La Guerra de las Vajillas es el último programa de Dinamic que nos queda por ver. Como podéis apreciar aquí cambia totalmente el tipo de juego, es decir, la combinación ganadora de Dinamic parece ser el "Dos Arcades por Una Aventura grafico-conversacional.

Lo primero que sorprende al tener el juego entre las manos es el refinado toque de humor con que se ha engalanado la carátula, inspirada, de una forma un tanto divertida, en la correspondiente a la Guerra de las Galaxias.

ARGUMENTO: La galaxia está gobernada por un oscuro y maligno poder imperialista a cuyo frente se encuentra el emperador Karapalo y su lugarteniente el Caballero Heavy Darth Water.

Para combatir contra ellos se ha formado un grupo de valientes guerreros llamados los Rebeldes sin causa comandados por la bella princesa Paca Holgazana.

Las fuerzas imperialistas al mando de Karapalo, deseosas de acabar tajantemente con todos los conatos de resistencia, han puesto en marcha un plan para crear lo que será el arma definitiva. El nombre en clave de esta poderosa arma secreta es Estrella Pringosa. Si prescindimos del secreto y del nombre en clave resulta que la Estrella Pringosa no es más que una gigantesca base espacial dotada de un terrorífico rayo machacaplanetas.

El caso es que justo cuando Karapalo tenía lista la Estrella Pringosa, un par de androides rateros, ¡oh!, perdón, un androide ratero y un robot más ratero todavía, le han robado los planos para venderlos por un par de litros de aceite de ricino en el mercado negro, y han huido, perseguidos por las hordas de Karapalo, hasta el desierto de Tutuflex.

Sólo tú, Martín Luke Skywalker, puedes salvar la galaxia de la opresión a que está siendo sometida. Haz caso de los sabios consejos del anciano Caballero Heavy Obi Juan Que-no-ve y que la fuerza te acompañe .

Como ocurría con Don Quijote y tantos otros, La Guerra de las Vajillas consta de dos partes. Sólo si acabas la primera te será dado el código de acceso a la segunda.

Nuestro objetivo en la primera parte será encontrar a los robots y conseguir que te sigan. Si les haces algún favorcillo es muy posible que te acompañen con mejor cara. Debes salir de Tutuflex y dirigirte hacia el planeta Barumbadudumba.

En la segunda parte debes liberar a la princesa Paca Holgazana que se encuentra confinada en algún lugar de la Estrella Pringosa así como intentar destruir la base espacial

Entre los consejos que ofrece Dinamic están los siguientes: intenta hacer un mapa. Si algo no funciona prueba con diferentes palabras, el vocabulario es muy amplio. Aunque hayas visto ya algún lugar es importante que pidas una nueva descripción. Una vez que hayas convencido a los personajes te seguirán fielmente..., a no ser que los trates mal. Cuando te salga algún problemilla usa la cachiporra.

Y por ahora eso es todo. A tu elección tienes todo un "trío": TURBO GIRL, HUNDRA y LA GUERRA DE LAS VAJILLAS. Podemos asegurar que el nivel de calidad de todos y cada uno de ellos está muy por encima del usual. Te gustarán. □

BUBBLE GHOST

SYSTEM 4

Originalmente creado por ERE Informatique, **Bubble Ghost** es el clásico juego arcade en el que se sucede un largo desfilar de pantallas llenas de obstáculos que nos veremos obligados a sortear si queremos alcanzar un resultado satisfactorio.

No hay ninguna duda, no sobre la originalidad en sí, sino sobre la forma en que debemos actuar para conseguir nuestro objetivo, de que es ciertamente simpática. Por otro lado no todos los días podemos entretenernos haciendo soplar y soplar a un pequeño fantasma cuya alma es tan frágil que el más leve roce con cualquier pared u objeto hace que estalle como si fuera una pompa de jabón. ¿Pompa de jabón? Bueno, casi era una frase hecha pero la verdad es que en este caso es perfectamente válida la expresión. Sí, nuestro amigo el fantasma, separado de su alma, ha de conducirla a lo largo de todos los pasillos con sumo cuidado. ¡Su alma es una burbuja frágil y ligera!

Así, el fantasma, para poder trasladarse de una habitación a otra necesitará antes conseguir que su alma, o la burbuja (como prefiráis), pase primero. Todo ello, claro está, sin que roce en ninguna parte ya que de ocurrir algo así estallaría.

Pero lo más curioso es la forma en que tenemos que trasladar a la burbuja: sólo podremos hacerlo soplando. Con este fin el fantasma puede girar sobre sí mismo para adoptar en todo momento la postura idónea y evitar cualquier obstáculo próximo. El soplido no deja de ser también un problema, si soplamos fuerte es muy posible que perdamos el control de la burbuja y choque contra cualquier pared u objeto sin que nos de tiempo a controlarla. Además, si llegamos al límite de la potencia pulmonar el fantasmilla comenzará a cambiar de color y se pondrá rojo como un tomate perdiendo su soplido toda la fuerza.

El soplido actúa, bien sobre la burbuja en la forma que ya conocemos, o bien sobre ciertos objetos determinados. En este último caso, por cada objeto afectado conseguiremos 5.000 puntos extra. Dejar una habitación y pasar a otra equivale a conseguir 1.000. Para obtener una pompa extra será necesario abandonar una sala y pasar a otra de un nivel superior.

BUBBLE GHOST es un juego con un nivel de adicción realmente alto. Los gráficos son muy buenos e incluso entre ellos se encuentran imágenes digitalizadas. Los efectos de sonido, en algunos casos, están trabajados con gran maestría.

Un juego como los de antes, sencillo, simpático, fácil de controlar y adictivo al máximo.

GRAFICOS	**8**
MOVIMIENTO	**9**
SONIDO	**9**
ACCION	**8**
ADICCION	**9**

¿Te seguimos sorprendiendo?

SPORT 88

CREEMOS QUE SI...

WINTER SPORT
BASKETBALL Two-on-Two
RUGBY...

Disponibles con:
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass.)

P.V.P. 1.295 Ptas.



EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

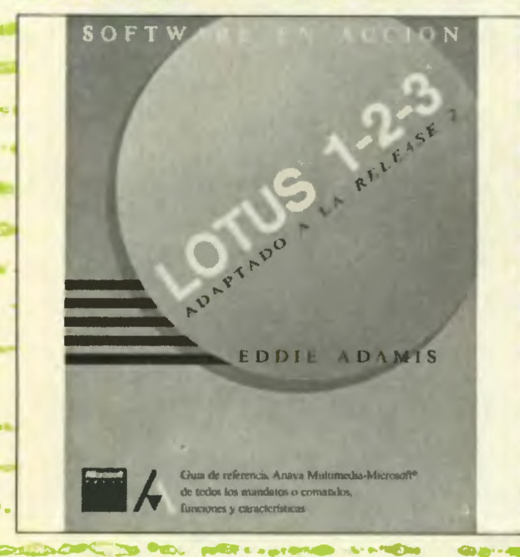


Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

LIBROS

SOFTWARE EN ACCION: LOTUS 1-2-3 (Release 2)

381 págs.
Editorial Anaya Multimedia.



SOFTWARE EN ACCION: LOTUS 1-2-3 (Release 2) se encuentra dentro de la colección Anaya Multimedia-Microsoft Press, que como podréis comprobar está compuesta por libros cuyo tema principal es la informática, de alta calidad, gran prestigio y enorme éxito.

La misión de este nuevo libro es dar a conocer al lector las nuevas características del LOTUS 1-2-3 Release 2 y repasar la síntaxis o función de cualquier mandato o macro.

Anaya a través de esta obra ha querido proporcionar una información completa para todo tipo de usuarios: Usuarios ocasionales que necesitan una referencia bien organizada que les ayude a consultar los mandatos esenciales. Usuarios habituales que desean profundizar en el conocimiento del LOTUS 1-2-3 y usuarios avanzados que desarrollan complejas hojas de cálculo con macros y necesitan un conocimiento profundo y una guía de referencia exhaustiva del LOTUS 1-2-3.

LOTUS 1-2-3 (Release 2) incluye más de 300 entradas, ordenadas alfabéticamente, cada una de ellas con una descripción completa junto a información sobre uso y estructura, comentarios, trucos y ejemplos prácticos en el área de negocios. Muchas de estas entradas explican también los conceptos fundamentales del LOTUS 1-2-3: rangos, interacción, macros, tablas de datos, funciones financieras, etc.

Anaya con este libro contribuye a cubrir el campo informativo existente sobre el LOTUS.

¿QUE ES LA TELEMATICA?

200 págs.
Editorial Anaya Multimedia.



Como habréis comprendido ya, *¿Qué es la Telemática?* es otro de los interesantes libros que Anaya está poniendo "muy a menudo" a nuestro alcance. En él se nos dan detalles sobre todos los aspectos tecnológicos y conceptuales, mostrándonos cómo esta ciencia puede responder a la necesidad de las sociedades actuales de disponer en cada instante de un patrimonio actualizado de datos y conocimientos. Desde la telefonía y la telegrafía hasta el Videotex, el Teletex y el Datafax, este libro le lleva de la mano a través de las nuevas tecnologías de comunicaciones de la sociedad de la información.

Entre las páginas del libro encontraremos información relativa al servicio telefónico, al servicio telegráfico, a la transmisión de datos, los organismos de telecomunicación, la telefonía digital, nuevos medios de transmisión, las redes públicas para datos, el correo electrónico, etc...

El libro está ilustrado con numerosos gráficos e imágenes que nos procuran una comprensión en algunos casos mucho más amplia de lo que el simple texto a veces permite.

Escrito en un lenguaje sencillo y comprensible, ¿QUE ES LA TELEMATICA? es el libro ideal para ponernos al día. Imprescindible tanto a nivel personal como profesional.

LIBROS

WESTERN GAMES

DRO SOFT

Si la mayoría de los juegos que han aparecido sobre el salvaje oeste se han limitado a provocar demostraciones más o menos habilidosas con las armas, Western Games ha decidido todo lo contrario. Con gran realismo, deberemos comportarnos como auténticos vaqueros. Unos vaqueros , eso si, un poco "cerdos" y muy maleducados.

Western Games consta de un total de seis pruebas, todas ellas de un gran realismo y con una ambientación exquisita. En la primera de ellas nos veremos obligados a competir en una sucesión de pulsos. Nuestro contrincante, Mc Slow, es un tipejo bruto, sin ningún tipo de delicadeza y hará, aunque sólo sea por fanfarronear, todo lo posible por ganarnos. En la segunda prueba deberemos demostrar nuestra habilidad con las armas. Codo con codo con nuestro gigante patemaire dispararemos a las jarras de cerveza y botellas que un par de diablos (hartos de vivir) sostienen entre sus manos. La mala puntería se traduce en un balazo en la mano del tipo que tan temerariamente sujeta la jarra. La tercera prueba es quizás la más original de todas (además de ser también la más guarrilla y graciosa). En ella, nos veremos obligados a introducir nuestros escupitajos en la correspondiente escupidera que, como es normal, siempre se encuentra a los pies de nuestro contrincante. Pero bueno, a excepción de que un "pollo" nos pegue en el ojo, la prueba carece de peligro. Por otra parte tenemos la ventaja de que nuestro amigo Mc Slow tiene mucha más puntería que nosotros con lo que casi podemos desechar la súbita muerte por axfisia para el caso de que uno de sus "pollos" nos acertara. La cuarta prueba nos obliga o observar detenidamente a una bailarina de salón y repetir después el baile que ella haya hecho. Si nos equivocamos en algún movimiento tendremos que repetirlo desde el principio. El número de veces que podamos hacerlo depende ya del energúmeno que hace las veces de juez.

Si no hemos ordeñado nunca una vaca en la quinta prueba no sólo podremos sino que necesariamente tendremos que hacerlo. Como siempre el ganso de Mc Slow es un consumado vaquero y nos llevará ventaja. Para acabar, la última prueba consiste en comer más y más rapido que Mc Slow. El atractivo de esta prueba está en las argucias que podemos emplear para distraer a nuestro enemigo, la patada por debajo de la mesa es la más genuina de todas. Aparte, tenemos el acompañamiento de los sonoros eruptos lanzados por los comensales.

WESTERN GAMES es un juego cuya calidad está más que demostrada. Los gráficos son perfectos, la ambientación, el resto de los personajes que incluso giran las cabezas mientras ven las pruebas, el colorido, ...todo en su sitio. El sonido contribuye a dar un pequeño toque personal. El movimiento, aunque no deja de ser correcto, es quizá un poco complicado traduciéndose en un control de los personajes, al menos al principio, algo dificultoso.

Por lo demás no hay objeciones. Todo lo contrario. WESTERN GAMES es un programa de auténtica película.











Determinados juegos, dada su compleja temática, acaban siendo amontonados en el fondo de un cajón. Sin embargo, no pararse siquiera a comprobar la calidad de los mismos puede llegar a ser un crimen. Máxime si resulta que luego algo que parecía un auténtico bodrio resulta ser el juego más espectacular de los que han caído en nuestras manos.

No es este el caso de EYE.

Ni es el juego más espectacular ni el más apropiado para los que no gustan de los juegos de reflexión, pero no hay duda de que es un gran juego.

EL TABLERO consta de un total de 32 cuadrados de colores formados por dos espirales dentro de un círculo. Existen 8 colores diferentes y cada uno tiene cuatro cuadrados a la vista en todo momento. Girando las espirales podremos cambiar la posición visual de los cuadrados de cada color. La posición de estos se denomina modelo, girando las espirales podrás comprobar que hay cuatro modelos: la Espiral Larga, la Espiral Corta, la Línea Recta y el Círculo.

EL OBJETIVO del juego es poner el número que se requiere de tus fichas sobre los correspondientes cuadrados de color en el tablero de juego.

EL GANADOR de una partida de dos jugadores es el que consigue tener cuatro de sus fichas sobre su modelo de color en el tablero.

EYE es un juego especial con un nivel de calidad muy alto. La presentación del juego es excepcional. Apto para jugar de dos a cuatro jugadores. □





THE VIKINGS



CARGADOR VERSION DISCO ORIGINAL

```
1 '************************************************
*****************************
2 '***
                             ***
3 '***                  Andoni Etxebarria para AMSTR
AD ACCION                    ***
4 '***
                             ***
5 '************************************************
****************************
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,15:INK 2,13:INK 3
,24:LOAD"PICTURE":M=&AF00
20 READ A$:IF A$="SS" THEN CALL &AF04
30 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 20
40 DATA 44,41,54,41,06,04,21,00,AF,11,AC,01,D5,CD,
77,BC
41 DATA E1,CD,83,BC,CD,7A,BC,AF,32,05,9A,C3,00,80,
SS
```

DRO SOFT

La reflexión y el arcade, juntos, hacen de XOR un programa especial con un altísimo nivel de adicción.

XOR



Disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum

Los juegos de reflexión son cada vez más estimados por un buen número de usuarios. Si además el juego en cuestión tiene ciertas características como pueden ser partes de arcade, trozos de acción, buenos gráficos, scroll rápido, etc., el juego puede acabar "pegando en serio". XOR puede ser uno de esos juegos. Os explicamos el por qué.

En XOR la reflexión es esencial, no sólo para acabar el juego que ya de por sí es una hazaña, sino para poder pasar del segundo nivel que es el primero que presenta problemas de estrategia. Reflexión, razonamiento, táctica, concentración... todo es necesario, y seguro que todavía nos harán falta un par de recursos más. ¿De dónde los sacaremos? ¿!? Ni se sabe.

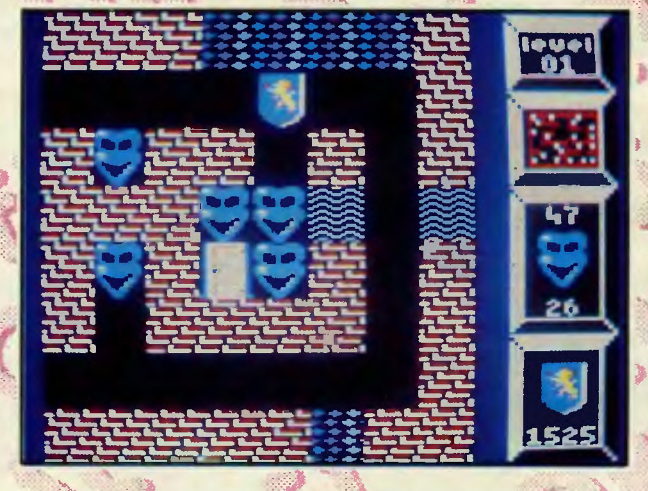
XOR es sin duda un juego sensacional, sin embargo no es el más apropiado para los abstemios del razonamiento. El motivo lo adivinaréis en cuanto lo tengáis entre las manos. Pero, ¿cómo es?.

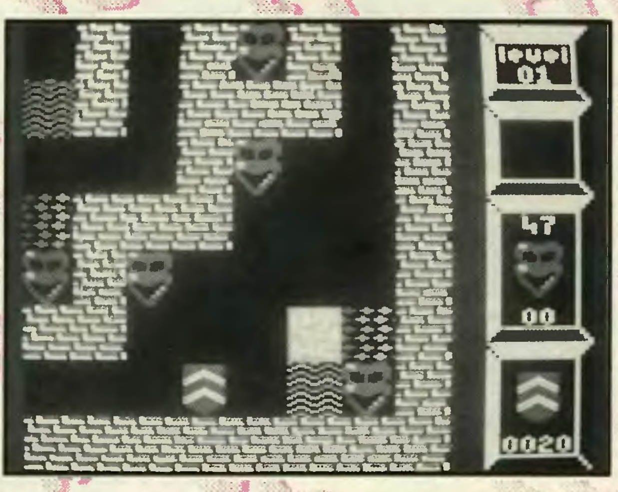
Nos encontramos en un laberinto con quince niveles más uno, al final, en el que tendremos que resolver un anagrama. Cada laberinto está formado por aproximadamente seis pantallas y múltiples pasillos. Nuestro objetivo en cada nivel es cruzar la puerta hacia el siguiente pero no podremos hacerlo si antes no hemos recojido todas las máscaras que se encuentran repartidas por la maraña de pasillos. En el momento en que cruzamos la puerta de cada nivel obtenemos una letra que nos servirá para resolver el problema final.

Como decíamos al principio a partir del segundo nivel la cosa se complica. El motivo de ello es la aparición de diferentes objetos cuya misión no es otra que molestar, interrumpir y, cómo no, mandarnos al traste. Entre ellos se encuentran muñecas, gallinas, peces, bombas y algunos más que seguramente se nos han escapado.

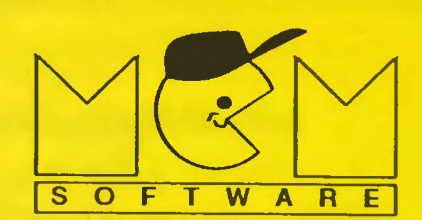
Durante el juego nuestros protagonistas son dos escudos de armas: Magnus y Questor. Con ellos tendremos que recoger todas las máscaras, además será imprescindible muchas veces la total colaboración de ambos para salir de situaciones apuradas. No hay que olvidar que la mayoría de los objetos que se encuentran en los laberintos son mortales bien porque caen sobre nosotros, porque nos encierran impidiéndonos el paso o por mil razones más.

Los gráficos de XOR son buenos y resultan vistosos. El scroll es sensacional y muy rápido, lógicamente el movimiento también lo es. Como conclusión sólo podemos decir que el juego merece la pena. Al menos podéis estar seguros de que no os vais a aburrir, pasará mucho tiempo hasta que descubráis todos los secretos y trucos de XOR. Palabra.





CHAIN REACTION





El partido antinuclear ha reprogramado el equipo robótico de la central para vaciar la cámara de contención. Han escondido dieciocho latas de cartuchos radiactivos altamente peligrosos a lo largo de las siete plantas del edificio.

Tu misión será encontrar las dieciocho latas radiactivas y arrojarlas a la cámara antes de que se agote el tiempo: 30 minutos.

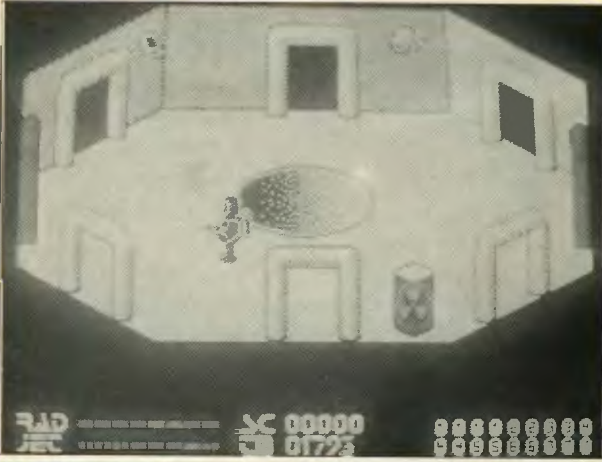
Para tu defensa dispones de una ametralladora perforadora de blindajes, de un grupo propulsor y del mejor traje antira- diactivo. Pese a todo ello los continuos contactos con los robots enemigos e incluso con los cartuchos harán que nuestra vida peligre debido al alto nivel de radiación. Como medida defensiva ante esta situación disponemos de las duchas que eliminarán por completo cualquier rastro de radiación de nuestro cuerpo. Las duchas se encuentran en buen número repartidas por las plantas de la central.

De todas las amenazas que nos acechan existe una, estática, que es mortal: la cámara de contención. Esta, que no es sino un cilindro que atraviesa por su centro las siete plantas de la central, pende sobre nosotros como si de un cuchillo se tratara. Cualquier descuido o el impacto de los disparos de algún robot, si nos encontramos al borde, hará que nos precipitemos al vacio acabando así nuestra aventura.

Durante el juego, el uso del grupo propulsor será vital para tu supervivencia. Sin embargo, su fuerza se agota rapidamente. Será necesario que cojamos lo antes posible la práctica necesaria para poder desenvolvernos con garantías de éxito en situaciones de extrema necesidad.

En cuanto a los cartuchos los recogeremos por simple contacto, ahora bien, si los dejamos por cualquier circunstancia, para volver a cogerlos tendremos que salir de la habitación y volver a entrar. Si no lo hacemos el cartucho permanecerá en el suelo sin inmutarse.

Chain Reaction es un juego que guarda aún muchas sorpresas. Nosotros podemos aseguraros el alto nivel de adicción y la calidad del programa. Gráficos y demás detalles se encuentran a la altura de las circunstancias. □



CHAIN REACTION-CARGADOR ORIGINAL CINTA

```
1 '***************************************************************************
2 '***                                                                      ***
3 '***                  Pokes para CHAIN REACTION de MCM                    ***
4 '***                                                                      ***
5 '***                                                                      ***
6 '***           ANDONI ETXEBARRIA ANUNZIBAI para AMSTRAD ACCION            ***
7 '***                                                                      ***
8 '***************************************************************************
9 |TAPE:' Si tienes un CPC-464 omitir esta linea.
10 M=&AF00:MODE 1
20 READ A$:IF A$="SS" THEN 40
30 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 20
40 LOCATE 2,10:PRINT "Inserta la cinta original y pulsa <PLAY>"
50 LOAD"!":CALL &AF00
60 DATA 21,00,A0,11,00,40,01,00,01,ED,B0,3E,C9,32,1C,40
70 DATA CD,00,40,3E,01,32,59,A0,21,26,AF,11,00,01,01,20
80 DATA 00,ED,B0,C3,1C,A0,AF,32,8A,40,32,EC,47,32,4A,4A
90 DATA 32,81,4B,3E,3E,32,60,46,32,61,46,C3,00,20,00,SS
```

ZAFIRO



BIRDIE

Disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum

ERE Informatique nos tiene acostumbrados a sorprendernos cada dos por tres con un super juego, esta vez el programa BIRDIE que viene de la mano de ZAFIRO, satisfacerá a los mas escépticos en video juegos.

Tienes que llevar el control de una paloma mensagera, voladora incansable, con tu ayuda, atravesará todo tipo de panoramas, desiertos, bosques, etc...., tanto de noche como de dia, procurando evitar volar muy alto, pues siempre hay un halcón avizor dispuesto a perseguirte en cuanto te vea. Intenta ir en vuelo de rasante. Tendrás que comerte todas las mariposas que puedas, van surgiendo indistintamente por todo el bosque.

El vuelo de esta paloma es tan real que llegas a identificarte con ella. Puedes visualizar la pantalla en alta resolución, teniendo una vista panoramica de los parajes o elegir

BOBSLEIGH

ZAFIRO

Disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum

El bobsleigh es un deporte olimpico de invierno cada vez mas popular, sirva de ejemplo que en la última olimpiada de invierno de Calgari, uno de los participantes era el no menos célebre príncipe de Mónaco.

Este deporte consiste en una especie de trineo, en el que despues de darle un fuerte empujón, montan los tripulantes, inclinandose bien a la izquierda o la derecha segun vallan saliendo las curvas, deslizandose por una pista de hielo a velocidades vertiginosas, recorriendo las diferentes pistas en el menor tiempo posible.

Con este simulador que distribuye Zafiro, podrás emular a los mas grandes deportistas del bobsleigh o entrenarte para los futuros juegos de invierno, actuando como el principal tripulante del equipo.

En la pantalla podras visualizar el pasillo de la pista, asi como la velocidad a la que desciendes, tener en cuenta la temperatura del hielo y la velocidad del aire.

Animo y a por la medalla de oro. Uno de los mejores simuladores de Bobsleigh que he visto en el mercado. □





BIRDIE te sorprenderá con el suave aleteo de sus alas y sus armoniosas maniobras. Huye del Halcón.



una visualización mayor, o sea, con menos resolución pero agrandando los detalles.
BIRDIE es un buen juego, con unos efectos interesantes y una resolucion excelente. Un programa digno de estar en nuestras videojuegotecas. □

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	9
SONIDO	8
ACCION	8
ADICCION	9

ATF

Disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum

ZAFIRO





Zafiro nos presenta un nuevísimo simulador de vuelo: ATF, un avion de caza casi perfecto. El Advanced Tactical Fighter, tiene como misión fundamental el eliminar el avance enemigo, que este viene desplegando desde su desenbarco, en las numerosas islas del archipielago de una nación aliada. Tu ayuda es fundamental ya que el pueblo amigo carece de tecnología tan avanzada como la de sus enemigos o la nuestra. Destruirás tanquetas, bombarderos, barcos, baterias antiaéreas etc... Un plano general, te indicará tu posición con respecto de los enemigos y tu situación en el mapa.
El juego tiene un efecto de tres dimensiones muy bueno, variando la topografía del terreno constantemente y distinguiendo las diferentes zonas: agua, tierra o ciudad, por diferentes colores.
Ten cuidado con los cazas enemigos, aparecen cuando menos lo esperas del lugar mas inverosimil.
Buen sonido y efectos especiales, se recomienda a los amantes de la estrategia. □

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	9
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	9

ALTAMENTE



DRO SOFT, S.A.
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02

DIVERTIDO



RTRONIC
499 pts
ROLLAROUND
MASTERTRONIC
ROLLAROUND
El objetivo del juego es recolectar el número correcto de cruces de colores, dentro del tiempo límite, mientras esquivas a los alienigenas que te atacan.
C-64
SPECTRUM
LOS ANGELES SWAT
LOS ANGELES SWAT
Misión especial. Un grupo de terroristas se ha apoderado del barrio oeste de Los Angeles. Dirígete allí y rescata vivos a todos los rehenes que puedas ¡Adelante!... y, ¡a por ellos!
SPECTRUM
AMSTRAD
GALLETRON
GALLETRON
Galletron es el más grande y bonito planeta del sistema solar. Alcanzado por la lluvia radioactiva que llegó desde el lejano conflicto intergaláctico hace 304 PARSEC.
SPECTRUM
AMSTRAD
MILK RACE
MASTERTRONIC
MILK RACE
Recorre las 1.000 millas de la "MILK RACE" apurando las marchas de tu bicicleta.
SPECTRUM
AMSTRAD
Speed KING
MASTERTRONIC
SPEED KING
...reras de Motocicletas con la em...nante accion de correr rueda con rueda contra otros 19 pilotos.
C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX
DESTRUCTO
DESTRUCTO
Quedan escasos minutos para que la armada del Dr. Destructo, se apodere del Planeta. ¡Empieza a disparar... ya!
C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
DRO SOFT

MACH 3



En el número pasado vimos MACH 3 en versión PC. Proein ha preparado ya la versión para los CPC.

Mach 3 es un juego muy largo y sumamente difícil.

Entre las características mas destacables tenemos sin duda el movimiento de nuestra nave que es realmente maravilloso. En cuanto a la misión no hay ninguna duda, deberemos luchar sin tregua y avanzar hasta los confines del espacio para acabar con Sfax, un mago mutante que ha lanzado un maleficio sobre tu región. Tendrás que atravesar todas las puertas espacio-temporales para entrar en contacto con la "cabeza" representación física de Sfax.

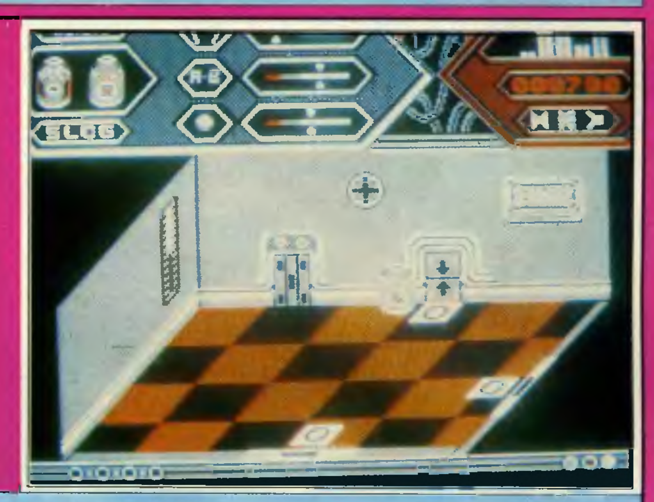
MACH 3 es sinónimo de calidad. Gráficos y movimiento EXCELENTES.

CARGADOR MACH 3 VERSION CINTA ORIGINAL

```
1 '***************************************************************************
2 '***                                                                     ***
3 '***                 Andoni Etxebarria & AMSTRAD ACCION                  ***
4 '***                                                                     ***
5 '***                        MACH 3 - CASSETTE                            ***
6 '***                                                                     ***
7 '***************************************************************************
9 |TAPE:' Esta linea es opcional, si tienes un CPC-464 omitirla.
10 MODE 1:m=&41
20 READ a$:IF a$="SS" THEN 80
30 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 20
40 DATA 3E,03,11,00,40,21,90,01,E5,D5,CD,A1,BC,D1,E1,01
50 DATA 01,0A,7E,A9,77,23,1B,10,F9,AE,77,23,1B,47,7A,B3
60 DATA 78,20,F6,3E,AF,32,27,10,32,31,10,32,47,10,C3,90
70 DATA 01,SS
80 LOCATE 11,10:PRINT "Invulnerable (S/N)"
90 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="S" THEN GOSUB 110:CALL &41
100 IF a$="N" THEN GOSUB 110:RUN"!":ELSE 90
110 LOCATE 1,10:PRINT "Inserta JUEGO ORIGINAL y pulsa una tecla":RETURN
```

DRO SOFT

FIFTH QUADRANT



Teclear el cargador y grabarlo con el nombre que deseeis. Si teneis un CPC 464 eliminar la línea 9.

El cargador está realizado para la versión original en cinta.

CARGADOR VERSION ORIGINAL CINTA

```
1 '***************************************************************************
2 '***                                                                     ***
3 '***              Andoni Etxebarria para AMSTRAD ACCION                  ***
4 '***                                                                     ***
5 '***************************************************************************
9 |TAPE:' ESTA LINEA OMITIRLA SI TENEIS UN CPC 464.
10 m=&AF00:MEMORY &3FFF:LOAD"QUADRANT.BIN"
20 READ a$:IF a$="S" THEN CALL &AF00
30 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 20
40 DATA 21,40,00,22,8B,40,21,14,AF,11,40,00,01,20,00,ED,B0,C3,00,40,3E,C9,32,80,
84,AF,32,D7,9D,32,9F,77,32,D7,77,21,00,00,22,A0,77,22,D8,77,C3,60,99,S
```

¡QUE SALGA EL SOL POR DONDE QUIERA!



SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Teléf.: 450 44 12. - 28040 MADRID

BOB MORANE ESPACIO

De los tres programas que SYSTEM 4 ha lanzado de BOB MORANE, es éste, por calidad, gráficos, etc., el mejor de todos ellos.

El juego tiene que ver mucho con Prohibition aunque para nuestro gusto BOB MORANE ESPACIO ha superado con creces el buen trabajo llevado a cabo en aquel. De todas formas los programadores de Infogrames no sólo se han superado en lo mencionado. El nivel de dificultad de este juego es tan alto que Prohibition a su lado es un juego de mentirijillas. Sí, eso podeís asegurarlo.

El desarrollo del juego sigue desde el principio una línea llevada a rajatabla hasta el final. Es decir, a lo largo de cada nivel van a aparecer una serie de enemigos, todos armados, algunos a cuerpo descubierto, otros agazapados, con la única misión de acabar con nosotros de un certero disparo. Como es lógico contamos con un pequeño lapsus de tiempo, muy escaso, para localizar a nuestro enemigo y abatirle. La mira de nuestro rifle láser también tiene mucho que ver en la caza puesto que ella nos indica generalmente la situación o la dirección en la que se encuentra el sujeto en cuestión. Igualmente emite un sonido que se hace más intenso según se agota el tiempo del que disponemos para localizar al androide que está a punto de disparar. Así y todo la búsqueda es muy difícil, tanto que si por casualidad nuestro enemigo está medio escondido, acabaremos recibiendo nosotros el tiro que le teniamos que haber pegado a él.

El paso al siguiente nivel no es broma, y no hablemos ya de los inmediatamente siguientes. Ahí ya no vale con colocarles un tiro porque generalmente serán necesarios hasta cinco disparos para acabar con uno de ellos.





El objetivo de Bob es desembarazarse de todos los enemigos que han sido enviados por La Sombra Amarilla para destruirle.

Al final de cada nivel deberemos pasar una difícil prueba que consiste en destruir un meteorito que aparece errante ante nuestra vista. Una vez destruído entraremos automáticamente en el ascensor y pasaremos de planta.

Al igual que los androides y los meteoritos encontraremos también de forma fija unos extraños animales casi prehistóricos. Habrá que matarlos.

BOB MORANE destaca indudablemente por su calidad gráfica. Pero ello no quiere decir que sea lo único que realmente merece la atención. Todo lo contrario. Estamos seguros que como juego cumple todos los requisitos para ser un éxito y superar en ventas a Prohibition.

Un juego con un nivel de dificultad altísimo y un nivel de adicción excelente.

```
1 '*************************************************************************
2 '***                                                                  ***
3 '***                 Pokes para BOB MORANE de SYSTEME 4               ***
4 '***                                                                  ***
5 '***                                                                  ***
6 '***           ANDONI ETXEBARRIA ANUNZIBAI para AMSTRAD ACCION        ***
7 '***                                                                  ***
8 '*************************************************************************
9 'Para poner este POKE tendras que desproteger el disco, ojo quedara grabado en
el, optando si lo quieres con tiempo infinito o no.
10 MODE 2:M=&AF00
20 READ a$:IF a$="SS" THEN 40
30 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 20
40 LOCATE 20,10:PRINT "Inserta DISCO ORIGINAL y pulsa una tecla"
50 LOCATE 29,15:PRINT "Tiempo infinito (S/N)."
60 a$=UPPER$(INKEY$)
70 IF a$="S" THEN 100
80 IF A$="N" THEN POKE &AF15,&3D:GOTO 110
90 GOTO 60
100 LOCATE 13,15:PRINT "Este POKE deja fijo el tiempo infinito en el programa.":
GOTO 120
110 LOCATE 12,15:PRINT "Este POKE vuelve a poner el tiempo normal en el programa"
120 LOCATE 26,20:PRINT "Desprotege el DISCO ORIGINAL"
130 CALL &BB18:CALL &AF00
140 MODE 2:LOCATE 16,10:PRINT "Escribe |CPM y pulsa RETURN."
150 END
160 DATA 0E,07,CD,0F,B9,C5,11,00,1B,CD,63,C7,21,00,40,0E
170 DATA 43,CD,66,C6,3E,00,32,F9,41, D,4E,C6,C ,CD,18,B9,C9,SS
```

¡QUE FUERTE!

¡UNA CAJA QUE CONTIENE 8 VIDEO-JUEGOS!

Colección de
ÉXITOS
DINAMIC
~1985 - 1988~

A LA VENTA
25 MAYO
RESERVALO
EN TU TIENDA

CASSETTE
DISCO
AMSTRAD
SPECTRUM
MSX

1200.-
pesetas

* DISCO 2.250.- PESETAS

rocky
dustin
nonamed
camelot
game over
abu simbel
army moves
don quijote
phantomas 2
arquímedes xxı

PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID TELEX: 44124 DSOFT-E

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas) TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEF.)



BOB MORANE CABALLERIA

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	8
SONIDO	7
ACCION	9
ADICCION	7



SYSTEM 4

BOB MORANE, CABALLERIA, nos sitúa en plena Edad Media, exactamente en el siglo XIII.

Nuestra aventura transcurre en el Castillo del Conde de Saboy, donde el Velo Sagrado, una de las grandes y más importantes reliquias religiosas del mundo, está escondida bajo la bigilancia de los soldados de La Sombra Amarilla que, como recordaréis es el gran enemigo de Bob.

La misión de nuestro protagonista es encontrar esta reliquia antes de que La Sombra Amarilla la destruya.

El Castillo del Conde de Saboy, para no bariar, está repleto de salas y pasadizos secretos en los que los esbirros de La Sombra Amarilla campan por sus respetos con toda libertad. Como ya podréis imaginar todos los guerreros están bien entrenados y son tan peligrosos como difíciles de matar. Además siempre contamos con peligros "extras", en este caso, con forma de osos gigantescos.

Como es normal en este tipo de juegos, por los pasadizos encontraremos objetos que nos serán de gran utilidad.

En cuanto a los indicadores disponemos de dos barras situadas a ambos lados de la pantalla que son las que nos informarán en todo momento de la fuerza (indicador de la izquierda) y del estado físico (indicador de la derecha).

Los gráficos, que están bastante trabajados, son del mismo tipo que los de la tercera entrega de **BOB MORANE: JUNGLA**. Casi podemos hacer extensiva las cualidades y defectos de este último con el que nos encontramos comentando.

El mobimiento es otro de los detalles de esta serie de programas, en general es bastante completo y no resulta complicado. Nosotros, de todas formas, casi aconsejaríamos el uso del teclado antes que el del joystick. El sonido es bueno tanto en este juego como en los restantes.

Recalcaremos también el alto nibel de dificultad de **BOB MORANE CABALLERIA**, si bien, suponemos, la práctica y la paciencia, son la clabe primordial para el perfecto dominio del programa.

BOB MORANE



SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Teléf.: 450 44 12. - 28040 MADRID

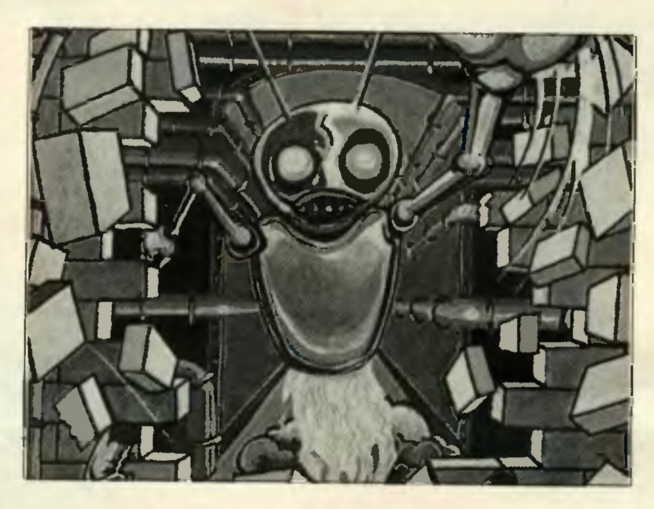
CYBOR

ZAFIRO



CYBOR JMT61, acabas de recibir del ordenador central XB024 las órdenes de destruir inmediatamente el ordenador rebelde ORDIREBEL, instalado en las negras cavernas de Liguria dentro de su BLOCKHAUS. Tendrás que evitar a los androides programados por el ORDIREBEL así como las esferas obstaculizadoras y las implacables pirámides que te acosarán en cuanto entres en su radio de acción. Podrás destruir a todos tus enemigos gracias a unos DETONADORES que localizarás en los diferentes recovecos de la caverna, también podrás reponer tu energía con pilas, recargarte de aceite así como de antioxidante.

Todos estos elementos están repartidos por las negras y lúgubres grutas del Blockhaus. Algunos accesos estarán tapiados por lo que deberás insistir empujando hasta la total destrucción de los ladrillos. Esto te permitirá el acceso a otras pantallas.



Respecto a los datos referentes a tu estado general podrás visualizarlos en la zona inferior de la pantalla: nivel de aceite, de antioxidante, de energía, número de vidas que empezará con nueve y el tiempo invertido en la mision.

CYBOR es un juego con un nivel de adicción muy alto. Así mismo, la calidad gráfica queda resuelta con acierto. El sonido resulta un poco estridente pero ambienta la situación.

CYBOR es en general un buen programa. Muy entretenido.

CARGADOR CYBOR VERSION ORIGINAL CINTA

```
1 REM CARGADOR CINTA ORIGINAL CYBOR
10 M=&AF00:MODE 1
20 READ a$:IF A$="SS" THEN 40
30 POKE m,VAL("&"+a$):M=M+1:GOTO 20
40 c=&BC7B:POKE c-1,&C3:POKE c,&5D:POKE c+1,&AF
50 LOCATE 8,10:PRINT "Tienes un CPC-464 (S/N)":a$=UPPER$(INKEY$)
60 IF a$="N" THEN |TAPE:GOTO 80
70 IF A$="S" THEN POKE &AF1F,&E8:POKE &AF20,&B4:ELSE 50
80 LOCATE 1,10:PRINT "Inserta casete original y pulsa <PLAY>":RUN"!"
90 DATA 21,C3,0E,22,79,70,3E,AF,32,7B,70,C3,00,70,21,36,AF,7E,FE,FF,28,06,CD
100 DATA 5A,BB,23,18,F5,3E,FF,32,32,B6,CD,18,BB,FE,4E,28,08,FE,53,20,F5,AF,32
110 DATA 66,90,CD,FA,70,C3,7C,70,1F,01,0A,56,69,64,61,73,20,69,6E,66,69,6E,69
120 DATA 74,61,73,20,53,2F,4E,1f,01,01,FF,2A,7A,BC,22,00,B0,3A,7C,BC,32,01,B0
130 DATA C9,2A,00,B0,22,7A,BC,3A,01,B0,32,7C,BC,3E,AF,32,66,04,C3,7A,BC.SS
```

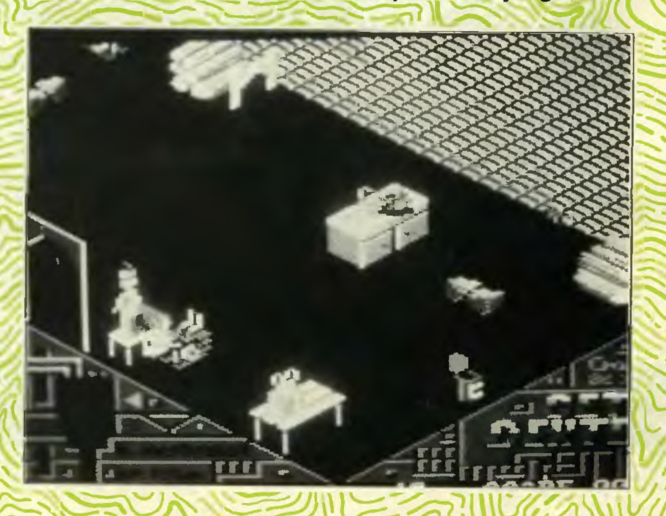


EL ANGEL DE CRISTAL

CÓMO JUGAR

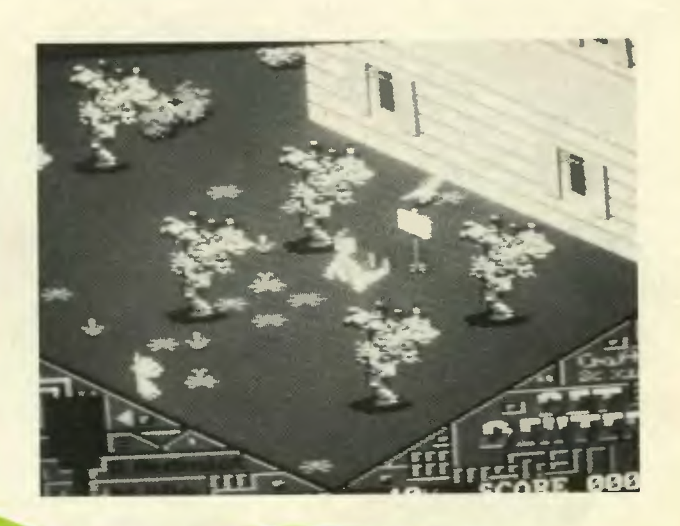
GET DEXTER II (EL ANGEL DE CRISTAL)
Era evidente que el éxito alcanzado por Crafton y Xunk daba pie a una segunda parte. Esta vez en El Angel de Cristal, nuestros héroes correrán sus aventuras en el planeta de Kef, habitado por dos razas, los Swappis, desordenados que siempre están dispuestos a cambiar cualquier cosa y los Stiffians, metódicos y disciplinados, son los que tienen el poder y los que han creado una secta religiosa xenófoba, cuya sede está en el templo de Antines. Esta secta recluta cada vez más adeptos y sus intenciones son más o menos agresivas con respecto a los planetas vecinos.
Crafton tendrá que ganarse la confianza de los Swappis para poder penetrar en el templo y descubrir así el secreto de la construcción. Para conseguir esto ha de complacer los deseos de los Swappis, escritos en placas por todo el planeta, no olvidéis la ayuda de Xunk que te podrá traer objetos que no están a tu alcance.

PRIMERA PARTE: Para poder acceder a la segunda parte tendrás que resolver tres misiones y alcanzar un porcentaje de confianza del 99%. Entonces se abrirá el acceso a la gruta situada en la cueva.
- 1ª Missión: Tendrás que localizar cuatro estatuas y colocarlas en las columnas que están en el altar de la Iglesia, comprobarás que ya hay una de ellas colocada. Las tres restantes se encuentran: una en el almacén, otra escondida tras los cactus y la última encima del armario de la casa de los Stiffian. Una vez colocadas las estatuas, se abrirá el altar de donde saldrá el Gran Swappi con el cual podrás intercambiar un objeto por el Gran Libro, lleva este libro a los Swappis y dáselo.
- 2ª Missión: Tendrás que coger un coco que cae de los árboles al chocar con ellos (ten cuidado de que no te caiga en la cabeza) y llévatelo al almacén, pon el objeto encima del transformador de materia y seguido vete a por la hierba amarilla, colócala también en el transformador y se producirá entonces la síntesis, transformándose en la poción. Llévala a la casa de los Swappis amarillos que se pondrán de su color original, el rosa.
- 3ª Missión: Por último la misión más difícil. Tendrás que ir a la casa de los Stiffian que se encuentra más al sur, dentro de la casa verás unos Quak, son los perros de los Swappis, que al pasar debajo de un manipulador de metabolismos, los convierte en desobedientes y malos. Desmonta el manipulador de metabolismos y móntalo fuera. Aquí has de ingeniártelas para que pase sólo una vez por debajo de este artilugio el Quak que está fuera de la casa, después lo tendrás que llevar al jardín de la casa de los Swappis que está más al sur. Concluída esta operación podrás encaminarte hacia el norte y penetrar en la gruta que te permitirá acceder a la segunda parte.
SEGUNDA PARTE: En esta parte del juego,



tu misión será mucho más sencilla. Deberás destruir enemigos metálicos con todo tipo de artilugios y bombas para llegar a la sala donde se encuentran los cristales musicales, toca la misma melodía que éstos interpretan y habrás conseguido superar la misión. ¡¡Enhorabuena!!
La melodía es: amarrillo - verde - amarillo - marrón - azul - rojo - azul, ojo con los cristales melódicos porque no siempre están en el mismo sitio. Fíjate primero tocando los cristales a qué color y sonido corresponde cada cristal.
Una aventura con mucha acción, muy bien conseguida, con muchos más objetos, animales y androides que en la primera versión, donde se puede tirar cerca o lejos los objetos, llamar silvando a Xunk, saltar, coger objetos, cambiarlos, etc. En resumen, un buen programa a los que ERE Informática nos tiene ya acostumbrados.

ZAFIRO



LOS POKES

Jugar con el Angel de Cristal no es precisamente fácil. Si además queremos llegar al final del juego el asunto se pone cuesta arriba. Nosotros hemos hecho un cargador para la versión Original en Disco.
Al empezar a jugar deberéis responder a las preguntas que os haga el ordenador y que son las que os permitirán elegir si deseais vidas infinitas o si deseais la puerta a la segunda parte abierta, o ambas.
Hecho ésto insertar el disco original y pulsar una tecla.

CARGADOR VERSION DISCO ORIGINAL

```
1 '**********************************************************************
2 '***                                                                ***
3 '***                Andoni Etxebarria & AMSTRAD ACCION              ***
4 '***                                                                ***
5 '***                       GET DEXTER - DISCO                       ***
6 '***                                                                ***
7 '**********************************************************************
10 MODE 1:M=&AF00
20 READ A$:IF A$="SS" THEN 80
30 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 20
40 DATA 50,41,4E,44,4F,52,41,06,07,21,00,AF,11,E8,03,D5
50 DATA CD,77,BC,E1,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,28,AF,11,61,04
60 DATA 01,0D,00,ED,B0,C3,E8,03,F5,3E,99,32,14,4F,21,77
70 DATA C9,22,43,75,F1,SS
80 LOCATE 10,10:PRINT "Vidas infinitas (S/N)"
90 a$=UPPER$(INKEY$)
100 IF a$="S" THEN 120
110 IF a$="N" THEN FOR a=&AF2E TO &AF33:POKE A,0:NEXT A:ELSE 90
120 LOCATE 2,10:PRINT "Puerta a segunda parte abierta (S/N)"
130 a$=UPPER$(INKEY$)
140 IF a$="S" THEN 160
150 IF a$="N" THEN FOR a=&AF29 TO &AF2D:POKE A,0:NEXT A:ELSE 130
160 LOCATE 1,10:PRINT "Inserta DISCO ORIGINAL y pulsa una tecla":CALL &BB18:CALL
 &AF00
```



¡Buf! ¡Qué maravilla! Si tu mayor aspiración de toda la vida ha sido conducir uno de los más exóticos coches del mundo. Ahora, con Test Driver, tus sueños pueden convertirse en realidad.

Acabas de recibir el primer millón de dólares por la venta de videojuegos. Rápidamente te diriges hacia el primer concesionario para darte el gustazo de comprarte un deportivo. El vendedor huele mucho dinero y te ofrece que pruebes un coche, ¡¡el que quieras!! Miras a tu alrededor con la boca abierta. Ves cinco coches, todos del rango del Lamborghini countach o del Porsche 911 Turbo. El corazón te late cada vez más deprisa, tragas saliva, respiras con dificultad. ¿Cuál de todos?, menudo compromiso, menuda duda,...

Para resolverla no tienes otro remedio, tienes que probarlos. Para ello pulsa el botón para salir de la pantalla de presentación. Verás las especificaciones de cada coche (tipo motor, cilindrada, número de válvulas, neumáticos, etc.) así como su perspectiva. Moviendo el joystick de arriba a abajo, podrás elegir hasta cinco coches. Pulsando el botón seleccionarás el automóvil que deseas pilotar.

Te introduces en el coche con suavidad pero rápidamente. Enciendes el contacto y ...¡WROMMMG! nerviosamente pisas el embrague y metes primera. El coche sale del garaje con ruedas chirriantes, te diriges hacia la carretera de la montaña, es la que tiene menos tráfico, pero también es la más estrecha, ideal para poner a prueba el coche.

Debes tener cuidado con los charcos de agua, las curvas cerradas, los camiones en dirección contraria y la policía. Sólo dispones de cinco vidas u oportunidades para intentar batir el record de la montaña.

En la parte superior izquierda del parabrisas tienes un detector de "Controles policiales". Si te avisa con un "Beep" y una luz roja destellante, es que la patrulla de montaña ha detectado tu alta velocidad y se dispone a darte caza. Si no te encuentras muy animado, deberás reducir la marcha y esperar a que la patrulla te dé alcance y negociar entonces tu situación con el jefe de policía. No intentes adelantarles pues lo pasarás mal.

La otra opción es agarrar fuerte el volante y pisar a fondo. ¡Anímate a hacer locuras con el volante", es una buena oportunidad.

TEST DRIVE - PC

NOVEDADES PC de MCM

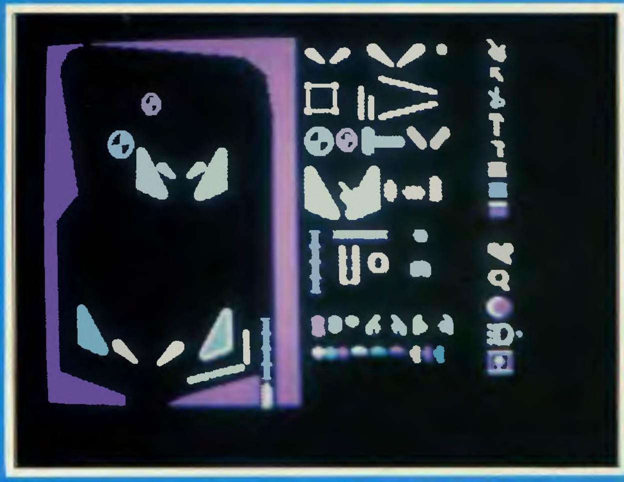
MCM ha lanzado ya para los PC el programa que tanto éxito alcanzó entre los CPC, Ikari Warriors, que ha sido relanzado recientemente para los Amstrad domésticos, nos introduce de lleno en la jungla. Entre un amasijo de enemigos tendremos que luchar desafiando a las balas y a los cañones. Nuestro guerrillero es un experto combatiente pero aún así la misión es peligrosa y la ayuda no le vendrá mal.

Ikari Warriors es el juego de acción por antonomasia. Acción trepidante y un nivel de adicción elevadísimo son las características más sobresalientes de este estupendo juego. MUY BUENO.

Saboteur II no se ha librado tampoco de la adaptación. En este caso nuestro protagonista es la hermana del valiente Ninja que protagonizó la primera parte del juego. Esta bella, suponemos, señorita, no tiene otra idea que la de vengar a su hermano y acabar con el dictador. La base de este personaje se encuentra en el interior de una montaña protegida por guardianes armados hasta los dientes e incluso por pumas. Para defenderte cuentas principalmente con cuchillos y un número limitado de estrellas arrojadizas. Además eres un experto en combate cuerpo a cuerpo. Por otra parte, una vez que consigas tu misión, tendrás la oportunidad de escapar en moto.

Saboteur II es un juego muy entretenido, con un buen nivel de adicción y una dificultad relativamente alta. Aproximadamente 700 pantallas conforman el laberinto de pasillos y túneles de la base del dictador.

PINBALL CONTRUCTION SET - PC



Pinball Construction Set de Dro Soft, es un pinball muy especial, especial en el sentido de que, de un modo lógico, tú puedes modificar, sustituir, añadir, etc todos los flippers, campanillas, muelles y demás símbolos típicos de este juego, haciendo así uno o mil tableros diferentes a tu medida.

Para conseguir este fin dispones de varios comandos: MANO con la que se pueden mover los símbolos por el tablero y activar al resto, FLECHA, TIJERAS y MARTILLO permiten empezar con polígonos prefabricados a partir de la caja de elementos para crear las formas y caminos deseados. PINCEL Y COLORES puedes cambiar el color de los laterales y de los polígonos. PLAY puedes jugar una partida durante la construcción del juego a modo de prueba. LUPA, permite realizar diseños y dibujos en el tablero decorándolo a nuestro gusto. Activando la lupa (debajo del "play") la mano se convertirá en un pincel, una vez que haya ocurrido esto, con el pincel se coge el recuadro pequeño de la parte izquierda y se sitúa sobre uno de los "bompers" de la parte superior, observando el recuadro grande de la derecha a la vez. La imagen de este recuadro grande es 7 veces mayor que la del recuadro pequeño y cualquier operación realizada aquí queda inmediatamente reflejada en el pequeño. Si no estamos satisfechos con nuestro diseño sólo hemos de sacar el "bomper" del recuadro, y borrar la pintura sobrante con el pincel. También puede utilizarse el pincel para pintar en la zona por encima del recuadro grande.

Otro de los comandos a tu disposición sería MUNDO, éste te permite cambiar el peso, rebote e impulso de la bola. El símbolo ANDGATE, sirve para decidir el sonido y puntuación de cada objetivo, bomper, etc., a la vez que permite interconectar elementos creando puntuaciones especiales. El comando DISCO, hace que puedas almacenar y cargar juegos terminados o sin terminar.

La mano que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla es la herramienta más útil. Se controla por medio del joystick. Mueve la mano por la pantalla y haz que el dedo índice toque el elemento que quieras, pulsa el botón y arrástralo hasta el lugar donde lo quieras situar dentro del tablero; para fijarlo, suelta el botón.

Con los útiles que tienes haz las modificaciones que desees en tu pinball, pero recuerda que has de situar dos flippers en la parte inferior de la pantalla y como mínimo una bola en la parte superior. Si quieres cambiar un elemento se saca del tablero, tocándolo con la mano, y éste es borrado. Cuando estés seguro de querer jugar, lleva la mano hacia el flipper y la bola (PLAY) y el juego comenzará. Este no tiene por qué ser el juego definitivo, pero te servirá para probar tus circuitos, tus elecciones realizadas y plasmadas hasta el momento.

PINBALL CONSTRUCTION SET es un juego único, tanto por su calidad como por su facilidad de manejo. Por otra parte el nivel de adicción del juego alcanza límites muy altos.

Ante nuestros ojos se abre un mundo revolucionario cuyo dueño y señor, el laser, proporciona cantidades de almacenamiento gigantescas a un precio que hoy puede considerarse ridículo si tenemos en cuenta que hace tan sólo tres años, el mismo aparato, hubiera podido costar treinta veces más.

CD ROM: EL NUEVO PAPIRO

Por Julián Calero

Si hace unos pocos años nos hubieran dicho que sería posible tener a nuestro alcance discos de almacenamiento óptico con capacidades de hasta 500 megas hubiéramos pensado que la locura se había adueñado de nuestro interlocutor. Sin embargo, hoy es así, la era del laser ha llegado, ha tocado con su varita mágica a nuestros ordenadores y los ha convertido en monstruosas máquinas capaces de acceder a ingentes masas de información.

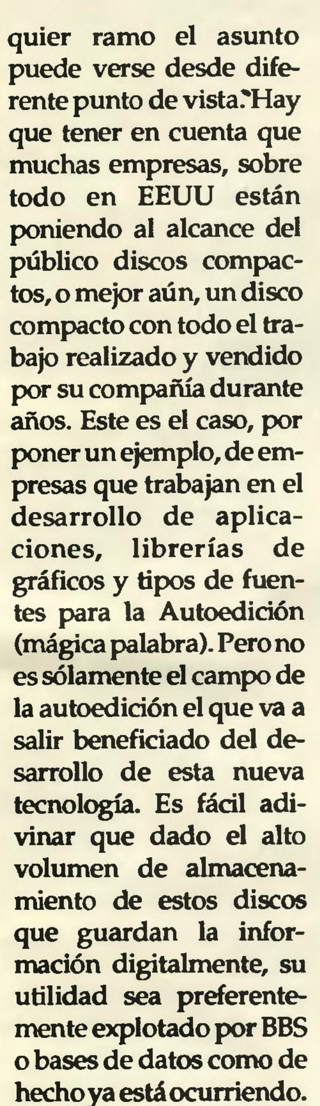
El *Disco Compacto* que podrán usar pronto la mayoría de los ordenadores es exactamente igual a cualquiera de los compact disc de audio existentes. Es más, muchos CD Rom podrán leer del mismo modo discos compactos con material informático que discos compactos de audio. Hoy son varios los CD Rom que leen igualmente ambos tipos de discos, entre ellos el CD Rom que *Apple* acaba de lanzar para sus ordenadores *Macintosh*.

Como ya hemos dicho el CD Rom usa la misma tecnología que el compact disk. Esto equivale a 500 megas de lectura de datos en un sistema informático o a una hora de música en una cadena musical. Al igual que ocurre en audio, este revolucionario sistema de almacenamiento de datos no permite más que su lectura. Es decir, nunca podremos escribir datos en ellos. Este es por ahora el principal inconveniente para que el CD Rom entre en los hogares de muchos usuarios que, quizás, por el relativo bajo precio de estos aparatos (en EEUU sobre los 1.000 $, aproximadamente 120.000 ptas.), pudieran permitirse la adquisición de uno. De poco vale que en un disco de almacenamiento óptico podamos tener entre 450 y 550 MB si sólo podemos leer de ellos. La utilidad en este caso es escasa. Ahora bien, en el caso de profesionales de cual-



CD ROM

EL NUEVO PAPIRO



quier ramo el asunto puede verse desde diferente punto de vista. Hay que tener en cuenta que muchas empresas, sobre todo en EEUU están poniendo al alcance del público discos compactos, o mejor aún, un disco compacto con todo el trabajo realizado y vendido por su compañía durante años. Este es el caso, por poner un ejemplo, de empresas que trabajan en el desarrollo de aplicaciones, librerías de gráficos y tipos de fuentes para la Autoedición (mágica palabra). Pero no es sólamente el campo de la autoedición el que va a salir beneficiado del desarrollo de esta nueva tecnología. Es fácil adivinar que dado el alto volumen de almacenamiento de estos discos que guardan la información digitalmente, su utilidad sea preferentemente explotado por BBS o bases de datos como de hecho ya está ocurriendo.

Editores, periodistas, etc. son en EEUU ya potenciales usuarios. Igualmente la rama de la medicina está explotando ya el CD Rom. Actualmente pueden encontrarse auténticas enciclopedias sobre la materia a disposición de algunos hospitales y facultades americanas. Este sería el caso del CD "Medline Knowledge Finder" o del CD "Medline SilverPlatter".

Otro de los campos que está explotando este fabuloso medio de almacenamiento es el de las Letras, idiomas...Si recordáis un poco en nuestro número seis hicimos referencia al Diccionario Multilingue inglés, español, francés, alemán, italiano, holandés, chino y japones con más de 5.000.000 de entradas realizado por la editorial Anaya Multimedia en colaboración con un grupo de editores de siete países.

En EEUU se ha editado también un diccionario multilingue inglés/español/francés, cuya principal característica, aparte de la traducción simultánea, es la complementación que se ha realizado con gráficos y sonido. No hay duda de las ventajas que esto supone y de la gran utilidad como medio docente.

Grolier Electronic Publishing ha editado sobre CD Rom una enciclopedia llamada "Electronic Encyclopedia" y que es después subtitulada como Enciclopedia de la Academia Americana.

La música tampoco ha quedado relegada encontrando en la actualidad por lo menos un par de CR Rom dedicados por entero a ella. Se sobreentiende que toda la música de estos discos compactos está realizada sobre ordenador e igualmente está preparada para que sea leída por ellos, o sea, no son discos de audio repletos de canciones.

Aún hay más, mucho más, pero... Casi podriamos afirmar que el CD Rom es el futuro. No andariamos muy descaminados ni correriamos demasíado riesgo de equivocarnos. □



Si estais interesados en el tema que hemos comentado tan someramente existe un libro capaz de aclarar muchas dudas. Su título es el que hemos empleado nosotros para titular el artículo, CD ROM: El NUEVO PAPIRO. Es editado por Anaya Multimedia y pertenece a la prestigiosa colección de MICROSOFT PRESS.

Por Julián Calero

LORDS OF CONQUEST - PC



















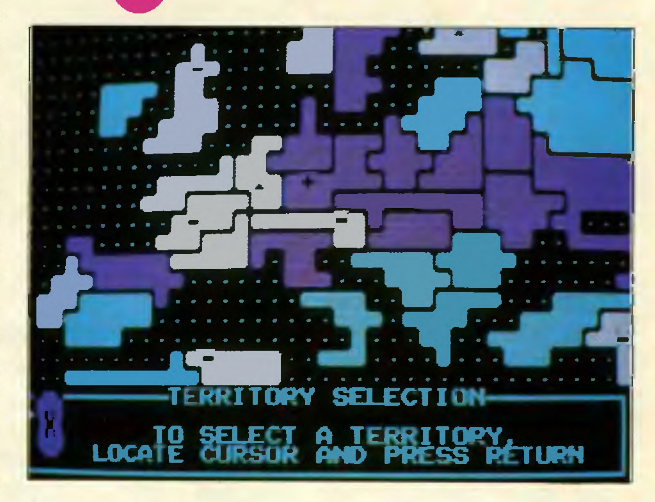






Lords of Conquest es un juego de estrategia de lucha territorial. El programa comienza con los jugadores eligiendo territorios de forma sucesiva en el mapa donde se va a desarrollar la partida. Debido a la situación o riqueza, unos territorios serán importantes y poderosos (los que contengan oro, caballos, carbón, hierro, madera,...), mientras que otros serán insignificantes y débiles. Los jugadores intentarán conseguir los primeros debido a los potentes ejércitos o ciudades que se pueden construir con ellos. La acción de Lords of Conquest tiene lugar en ciclos anuales. Cada año o turno consta de cuatro o cinco fases, en cada fase los jugadores tendrán la oportunidad de tomar decisiones, preparando la acción a desarrollar durante el turno. La primera fase es la de desarrollo (DEVELOPEMENT), en esta se puede invertir en la creación de nuevos ejércitos y ciudades. La primera de las fases de Desarrollo, tiene lugar en el segundo año, y será la primera en todos los años sucesivos. Las otras fases son:1) Producción (PRODUCTION), en las que los territorios capaces de hacerlo producen recursos; 2) Comercio (TRADING), en esta fase durante los juegos de más de un jugador se puede amenazar, razonar, convencer, engañar o tratar de conseguir cambios ventajosos con el resto de los jugadores; 3) Envío (SHIPMENT), en la que tendrás ocasión de mover el conjunto de tus riquezas, o alguna de tus fuerzas a una posición de mayor ventaja estratégica; Conquista (CONQUEST), en la que sin pausa atacarás los territorios de tus vecinos. Las batallas entre territorios se deciden en base al número de territorios de apoyo y de las fuerzas en forma de ejércitos, ciudades, barcos, caballos,...que posea cada bando. Durante el año todos los jugadores tendrán ocasión de aumentar sus territorios y sus riquezas a expensas de sus vecinos. Finalmente, los jugadores se harán lo suficientemente fuertes para comenzar a construir ciudades. El primero en construir tres ciudades y de defenderlas con éxito durante un año será el ganador.

Lords of Conquest es un juego de estrategia diferente, a la altura de vuestros momentos de ocio. MUY BUENO. □





CHESSMASTER 2000

No dudamos en absoluto de que Chessmaster 2000, de Dro Soft, es el programa de ajedrez más potente del mundo. Ya en 1986 en el Campeonato de Ajedrez de Ordenadores Personales ganó el Open U.S.

Tiene este programa en una descomunal biblioteca de aperturas, cerca de 71.000 jugadas. En el juego medio, realiza sorprendentes combinaciones de estrategia clásica y moderna. Al final de la partida combina los algoritmos más completos y novedosos del mundo para desarrollar tácticas llenas de virtuosismo.

El Chessmaster 2000 con gráficos en dos y tres dimensiones, incluye las 100 mejores partidas de la historia.

Si nos pidieran que definiéramos este programa en una sola frase podríamos hacerlo del siguiente modo:

"Decididamente CHESSMASTER 2000 es el compañero perfecto, adversario e instructor para entusiastas del ajedrez de todas las edades y niveles."

CHESS MASTER 2000 - PC

Durante estos días y los que vienen han aparecido o van a aparecer una gran cantidad de nuevos juegos para IBM PC y compatibles. Vamos a hacer aquí una pequeña reseña de alguno de ellos.



✎ **DRO SOFT.** PROWLER es una simulación aérea de combate muy especial. Para comenzar a detallar un poco las características de éste juego podríamos perfectamente realizar una comparación con alguno de los muchos juegos de este tipo que existen. Sin embargo tampoco es ese el caso. Prowler contaría con demasiadas ventajas, entre ellas el estupendo precio de venta al público.

Ciñendonos al programa, nos encontramos a bordo de un Northall Q15-C, un aparato de concepción exlusivamente ofensiva, mitad jet, mitad helicóptero, equipado con el mejor y más potente armamento así como con los mejores ordenadores de vuelo. Sus motores son poderosas turbinas capaces de desplazar al caza a una velocidad cinco veces superior a la de la luz.



En cuanto al armamento dispones de un sistema de misiles compuesto por cuatro tipos diferentes: **Hornet's Nest**, misil aire-aire de rango medio. **Dragón,** misil aire-aire de corto alcance. **Wolf Pack**, misil aire-tierra y **Hammer**, misi aire-tierra de corto alcance.

Para el control de vuelo el Northall está pertrechado con los clásicos relojes de velocidad, altura, potencia, altímetro, coordenadas, etc. El radar puede regularse de dos formas: rastreo de corto alcance o rastreo de largo alcance. Por último un mapa te permitirá realizar los desplazamientos con seguridad y controlar en todo momento la zona que sobrevuelas.

✎ **ZAFIRO.** THE HUNT FOR RED OCTOBER ya está disponible para los PC's y en breve, suponemos, comenzará a distribuirse también para los ordenadores Atari, Amiga y Amstrad.

The Hunt for Red October es una simulación bélica en la que el protagonista es RED OCTOBER, el más avanzado submarino nuclear sovietico.

La presentación del juego, de cara al estuche, manuales, etc., es, si no excelente si muy buena e incluye junto con el programa un poster publicitario, un poster de los navíos que vas a encontrar durante el juego y que corresponden a buques reales, un estupendo manual en inglés (con fotografías), un mini-manual en castellano y un patche simbólico.



THE HUNT FOR RED OCTOBER es un juego realmente interesante con una calidad gráfica bastante alta. □

✎ **MCM. PLAYHOUSE** es el título de un nuevo strip-poker disponible para los PC's, Atari ST y Amiga.

Como en casi todos los programas de cartas en los que intervenga o no una dama de compañia el juego es sencillo. Sólo es necesario saber jugar o conocer las reglas del poker y memorizar (si no sabes inglés) unas cuantas palabras que corresponden a las acciones que se pueden llevar a cabo durante el juego (bet: apuesta, call: aceptar la apuesta, raise: aumentar la apuesta, etc...).

A tu disposición dos damas, ... si las ganas.



✎ **MCM. THE ENFORCER.** En un juego dónde existen buenos y malos casi siempre jugamos de buenos. Aquí ocurre lo mismo aunque sólo hay un paso entre ser una cosa u otra. En **THE ENFORCER** tendremos que matar a todos los personajes que porten armas, a excepción, claro está, de la policia.

Al comenzar el juego deberemos de construir nuestras armas. Dependiendo de si hemos construido alguna mal o nos falta alguna pieza conseguiremos más balas o menos. Después pasaremos a la acción. Mata a los malos, no dispares a la policia y ten cuidado con la calle...





CLASSIC COLLECTIONS II

Los usuarios de PCW ya podemos disfrutar, o mejor dicho entretenernos un poco (para no exagerar) con la segunda parte de Classic Collections de Microvalue. Esta, como la primera, contiene tres juegos : CAVERNS, CLIMB-IT y SKIING.

Al cargar el programa nos aparece un menú general en el que se nos ofrece la opción de elegir uno de ellos, pero si en algún momento, una vez hayamos designado cuál de ellos deseamos, queremos pasar a cualquiera de los otros dos, tendremos que repetir toda la operación desde el principio ya que el pack no contempla la posibilidad de regresar al menú general.

Classic Collection II, al igual que Classic Collection I puedes encontrarlo en Coconut Informática al precio de 3.800 ptas. . Por si alguno estáis interesado os damos la dirección: Juan Alvarez Mendizábal, 54. 28008 MADRID. Tlfno: (91) 248 54 81.

Pasamos ahora a describiros un poco uno por uno:

CAVERNS

Caverns es el primero de los tres programas. En éste, tu vas en el interior de una nave que va sorteando montañas, no sólo debes hacerte con el control esquivando los escarpados picos sino que además debes resistir el ataque de un montón de enemigos que te vienen de frente. Te atacarán a la vez naves de otros planetas, máscaras felinas, etc ... Además, entre los picos de la montaña están situados misiles que saldrán a tu encuentro en cuanto los sobrevueles.

Una vez que hayas comenzado a jugar ya no puedes detenerte, estarás continuamente en movimiento. Como mucho podrás retroceder, elevarte y descender para esquivar a las naves enemigas y a los misiles , pero nunca detenerte. De todos modos no sólo tienes que limitarte a esquivarlos puesto que también puedes dispararles. Aún así no es conveniente confiar en el disparo, la mayoría de las veces es demasiado lento.



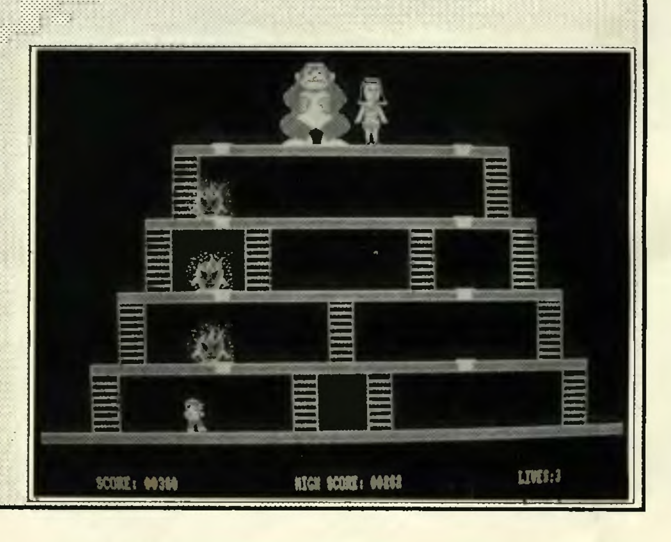
A medida que vamos avanzando el juego se va poniendo más difícil, o mejor dicho, menos fácil, las montañas entre las que debemos pasar se van estrechando cada vez más no teniendo tanto margen como al principio para esquivar los "tropiezos".

En Caverns dispones de 5 vidas. Los gráficos son los justos y necesarios y además la mar de sencillos. Es un programa muy simple y aunque no existe ni diversidad de gráficos ni trama, resulta entretenido, por lo menos se deja jugar.

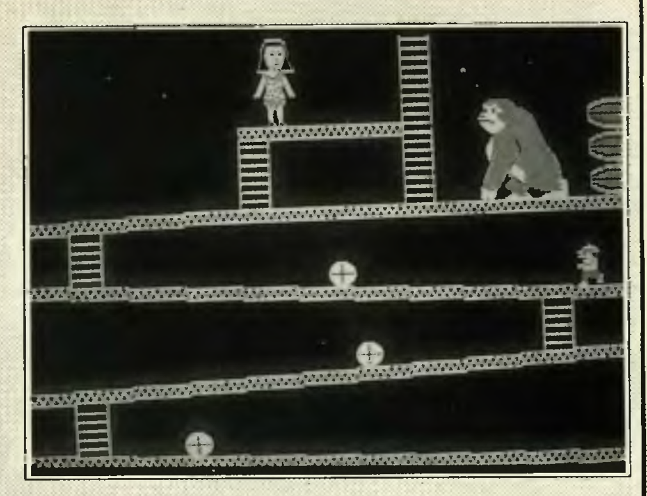
CLIMB IT

Climb-It, el segundo programa de éste pack viene a ser la versión informatizada de King-Kong. O más que informatizada, podríamos decir informalizada. Y como habréis deducido, en este breve espacio de tiempo, vuestra misión es rescatar a vuestra chica que está prisionera del gigantesco King Kong.

En la primera pantalla el escenario principal son unas rampas en el alto de las cuales se encuentra el gorila y la chica y en la parte inferior tú. Una vez haya comenzado el juego debes subir a toda velocidad hacia ellos esquivando los barriles que te envía rodando por las rampas King Kong. El mejor modo de hacerlo es poniéndote en las esquinas salientes de las escaleras y esperar a que pase. Debes evitar la caída por los bordes o perderás una vida. Esta primera pantalla es la más



CLIMB IT



superable de todas, ya que cada vez se te irán complicando más la cosas, además aquí cuentas con la ventaja de que al principio tienes un barril de aceite que en caso de necesidad puede servirte perfectamente de escudo.

Más tarde, una vez que alcances la rampa final, deberas subir una pequeña escalera hacia tu novia. De esta forma pasarás automáticamente a la segunda pantalla.

Los movimientos de que dispones son los corrientes, o sea, avanzar hacia adelante o hacia atrás, arriba, abajo y salto , si bien el uso de este último casi siempre significa la pérdida de una vida, casi nunca da resultado.

En la segunda pantalla el escenario no cambia, pero lo que sí es distinto es el material que tu contrincante sentimental te envía: unos enormes barriles. Lo malo de estos objetos es que en vez de rodar por las rampas, descienden como plumas yendo hacia ti directamente y persiguiéndote a toda costa. Lo mejor que puedes hacer para comenzar bien, no te aseguramos que para terminar del mismo modo, es salir muy rápido y llegar a la primera rampa, aqui intenta esquivarlos. En la rampa anteúltima y última ya es muy difícil que te alcance alguno. En esta segunda pantalla ya no posees ni cuba de aceite ni nada que te pueda servir de escudo. En cuanto te acerques a tu novia pasarás a la tercera pantalla.

En la tercera pantalla ya cambia el escenario respecto a las dos anteriores, aquí ya no existen rampas sino una especie de pisos que están unidos por escaleras. Tu debes subir por ellas intentando no acercarte y que no se te acerquen las bolas de fuego que hay en cada uno de los tres niveles existentes, en el cuarto se encuentran King-Kong y la chica . En esta fase el quitanovias no te envía nada....

Recuerda que este programa del pack sólo posees 3 vidas.

SKIING

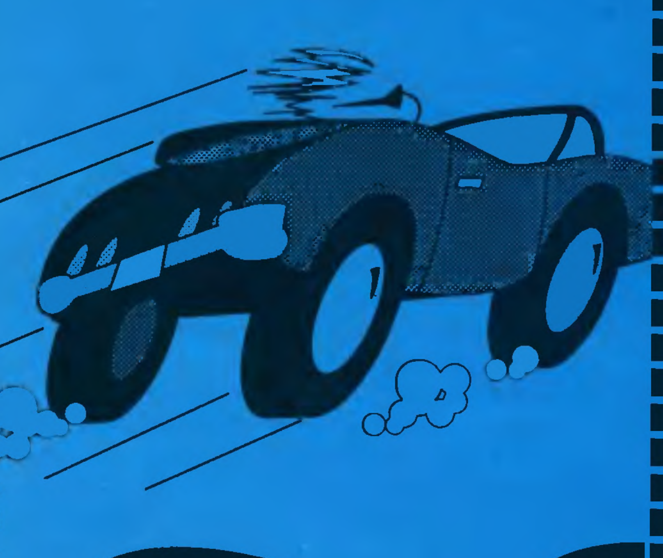
Skiing es el tercer programa que contiene el pack de Classic Collection II. Como puedes imaginar tu misión será realizar un descenso en el menor tiempo posible y sin saltarte la mitad de las banderas situadas a lo largo del recorrido. Tu objetivo es esquivar los banderines que tienes situados a lo largo de la pista. Según vas superando pantallas los banderines están situados de modo que hay menos espacio entre ellos. Luego, a medida que se avanza, se va complicando el asunto. Respecto al resto no hay muchas más cosas que comentar, la pantalla no cambia a excepción de la situación de estos banderines.

PCW

BOY RACER

ALLIGATA

Disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum



Mejor que Buggy Boy, en muchos aspectos, puede ser Boy Racer. Sin embargo existen un par de detalles que no están a su favor. Uno de ellos puede ser la dificultad del juego, un poco más alta que en Buggy Boy, y el otro podría estar relacionado con la sencillez. En Buggy Boy nos limitamos a coger banderas, puntos, tiempo extra y a esquivar vallas y rocas. En Boy Racer no queda muy claro todo eso.

Si comparamos los gráficos de uno y de otro, este último tiene todas las de ganar, son mucho mejores. Con el movimiento ocurre otro tanto, es bastante mejor. Y respecto al sonido vuelve a ganar la baza. La acción es bastante alta en ambos y la adicción es muy superior en Buggy Boy.

Boy Racer nos pone a los mandos de un bólido (no un buggy) en una carretera repleta de coches, algunos inofensivos y otros tan peligrosos que incluso se cruzan en nuestro camino. Salimos de la carretera es mortal, en breves segundos nuestra energía se evapora y nuestro coche desaparece.

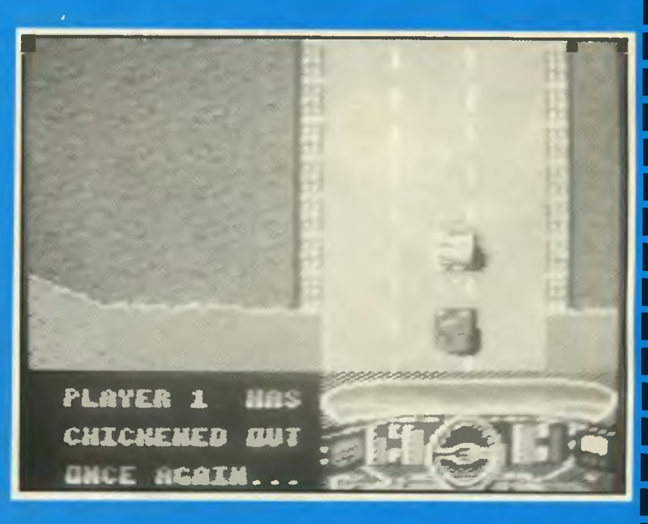
Si conseguimos entrar un poco en el juego (dado el nivel de dificultad no es fácil) encontramos una base militar repleta de tanques que muchas veces ocupan el ancho de la autovía. Llegados a esta situación nuestra posición se torna complicada. Sin embargo aún nos queda un as en la manga: nuestro bólido puede volar por lo que en el caso de que los disparos no puedan con ellos, antes de chocar quizá tengamos la posibilidad de dar el salto. Es muy importante comprobar en todo momento la energía.

Como ya hemos dicho los gráficos son bastante buenos al igual que el movimiento y el sonido. La melodía está bien trabajada aunque se hace algo repetitíva. Durante el juego el sonido es el clásico de los disparos y las explosiones.

Acción continua, juego quizás demasiado corto por la dificultad que entraña y adicción un poco por debajo del resto de la puntuación.



GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	8
SONIDO	7
ACCION	8
ADICCION	7



BOY RACER

¿PODRIAS ESCAPAR DE LAS 64 PANTALLAS DE TRAZ

¿SI?

PUES ...



¡TRAZ PASAO!

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10

ZAFIRO software

GOLF

ZAFIRO

Una vez más es posible tener en nuestro ordenador un nuevo simulador del gran deporte que tanto ha popularizado en nuestro país Severiano Ballesteros: el golf.



Con este juego podrás emular a Seve intentanto bajar del par de cada hoyo. Tendrás las típicas opciones de elección de palo, el indicador del viento, podrás controlar tu fuerza, así como la fuerza de pegada de la bola. También se te indicará la distancia existente entre el lugar en el que se encuentra ésta y el hoyo.

En las opciones, tienes la posibilidad de elegir el hoyo en el que te quieres ir entrenando antes de pasar a competir.

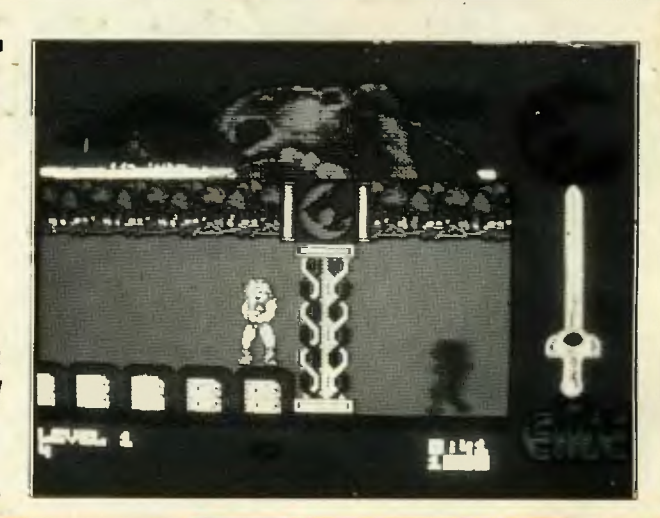
GOLF es un interesante simulador de, valga la redundancia, golf. No es menos cierto tampoco que adolece de algunos detalles que hubieran podido resultar interesantes. Pero a fin de cuentas... es entretenido. Todo lo demás cuestión de gustos.



THUNDERCATS

Cargador para la versión disco.

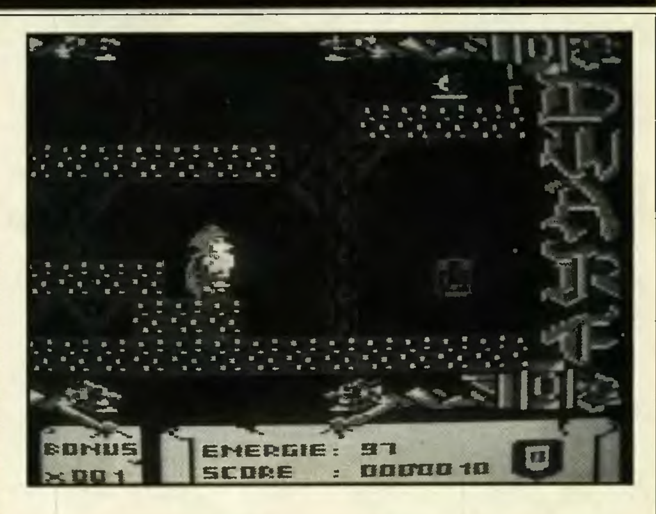
Si quieres jugar con garantías este programa te permitirá hacerlo y ver el final. Inténtalo.




```
1 '**********************************************************************
2 '****                                                               ****
3 '****                Vidas infinitas para THUNDERCATS               ****
4 '****                                                               ****
5 '****                     ANDONI  ETXEBARRIA                        ****
6 '****                                                               ****
7 '****                       AMSTRAD ACCION                          ****
8 '****                                                               ****
9 '**********************************************************************
10 m=&B000
20 READ a$:IF a$="S" THEN CALL &B005
30 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 20
40 DATA 45,4C,49,54,45,06,05,21,00,B0,11,D0,07,D5,CD,77,BC,E1,E5,CD,83,BC,CD,7A,
BC,21,20,B0,22,12,09,C9,E5,21,3E,06,22,01,81,21,3D,00,22,03,81,E1,C3,D6,69,S
```

DWARF

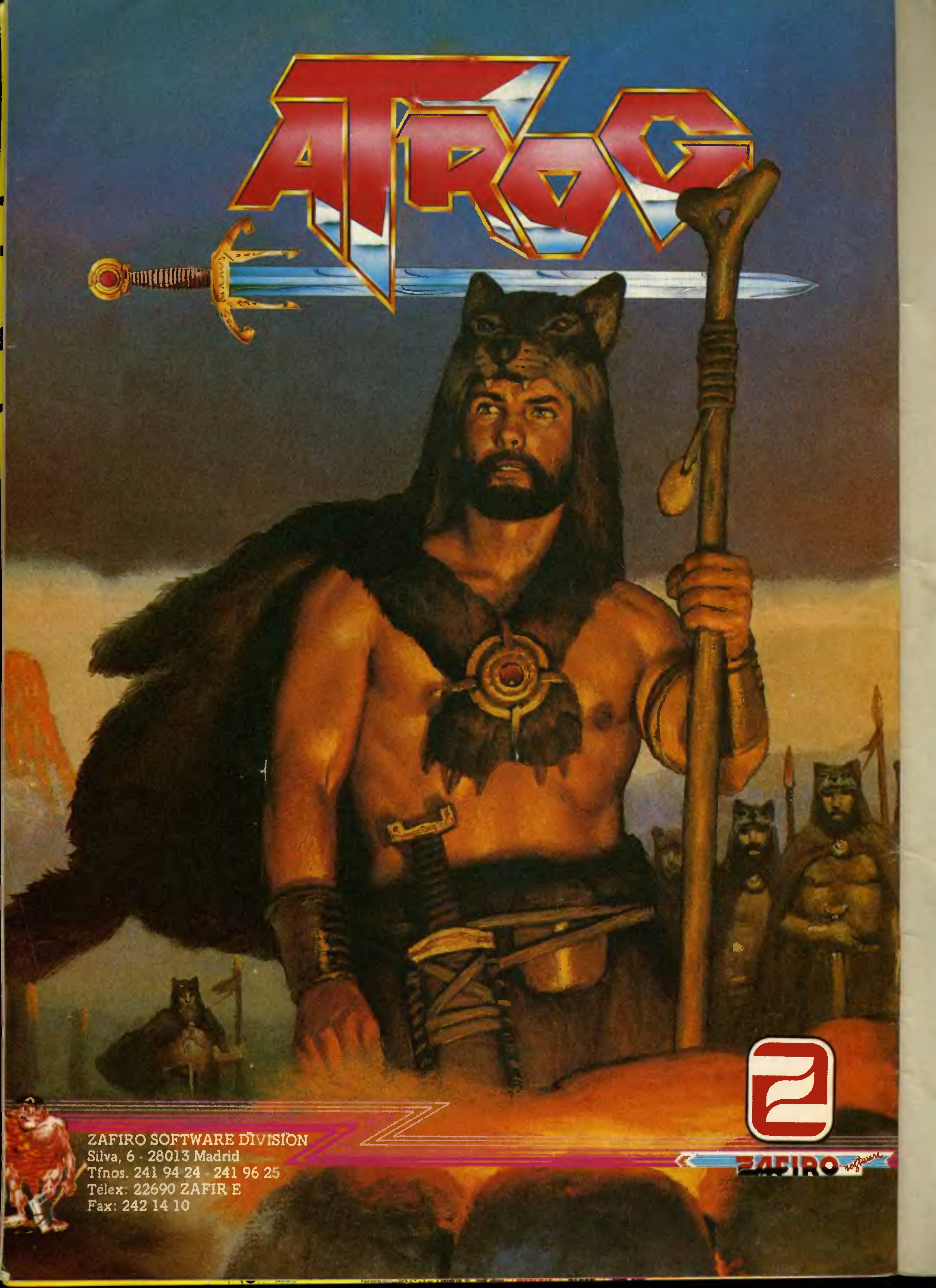
ZAFIRO



DWARF es un gran juego de arcade y, como CYBOR, ha sido programado por SOFTHAWK. La distribución corre a cargo de ZAFIRO. En esta ocasión eres un Dwarf, valiente guerrero Vikingo que después de una de las muchas incursiones en territorio Sajón, te encuentras prisionero en el torreón maldito del perverso mago Azrael. Tendrás que encontrar la salida del castillo, pasando por siete niveles. Cada nivel va en creciente dificultad, teniendo que evitar las distintas trampas preparadas por el brujo. El acceso al siguiente nivel se hará sólo a traves de un pasadizo secreto que se encuentra en la parte superior de cada cámara, estas entradas sólamente se abrirán si accionas la única palanca que las activa. Para encontrar las palancas dispondrás de la ayuda de varios pergaminos que se encuentran escondidos en el interior de unos baúles. En ellos se te indicará la dirección en la que se encuentran situadas. Ten mucho cuidado con tu energía que, lógicamente, irá disminuyendo en el desarollo del juego, así como con las bolas de pinchos. Si las tocas perderás una vida. No obstante, podrás recuperar toda la energía recogiendo las cerezas que hay en cada nivel. Dwarf es un buen juego, con una resolución decente y un sonido aceptable. ¡Suerte!, y lleva a buen término a Dwarf.

CARGADOR VERSION ORIGINAL DISCO

```
1 REM CARGADOR DISCO ORIGINAL DWARF
10 M=&AF00:MODE 1
20 READ A$:IF A$="SS" THEN 40
30 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 20
40 LOCATE 9,10:PRINT"Vidas infinitas (S/N)":a$=UPPER$(INKEY$)
50 IF a$="S" THEN CALL &AF08:GOTO 70
60 IF a$="N" THEN 70 ELSE 40
70 RUN"DWARF"
80 DATA 3E,00,32,6A,8E,C3,00,63,2A,7A,BC,22,00,B0,3A,7C
90 DATA BC,32,02,B0,21,20,AF,22,7B,BC,3E,C3,32,7A,BC,C9
100 DATA 3E,AF,32,86,01,2A,00,B0,22,7A,BC,3A,02,B0,32,7C
110 DATA BC,C3,7A,BC,SS
```


ATROG
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10
ZAFIRO software

CONTACTOS

Si queréis que vuestros anuncios sean publicados en Amstrad Acción...

Enviadlos al Aptdo. 91 de BILBAO

Cambio programas PCW 8256. Utilidades y juegos. Escribir. Prometo contestar, consultas interesados en el tfno: (947) 22 16 45. Ricardo.

Intercambio juegos en disco. Lista muy extensa para la gama CPC. Juan Gregorio García. Avda. Fermín Sanz Orrio, 29. 03590 Altea. Alicante. Tfno: (965) 84 16 79.

Intercambio juegos y utilidades para CPC cinta y disco. Poseo últimas novedades. Prometo responder a todos. Enviad lista. Contacto con José Vicente Herreros. C/Tahonas, 2-3º. 09003 Burgos. Tfno: (947) 21 04 08.

Vendo Amstrad 6128, monitor color con cassette, ratón, 300 revistas, programas, libros, etc. Importe 70.000 ptas. Contactar interesados con Emilio Gil. Gran Vía, 44-5º Drch. 48011 Bilbao. Tlfno: 423 71 21.

Cambio programas para CPC 6128 en disco. Tengo unos 700 y las últimas novedades. también compro programas profesionales, mandad lista. Angel Cuevas. C/ Angel del Alcazar, 35. valencia. Tfno: (96) 370 47 63.

Intercambio desinteresadamente programas CPC 6128 cinta o disco. Interesados enviad lista a Francisco Chirino. C/ Juan de Vera, 21. 41640 Osuna-SEVILLA. Poseo lista completa. Contestaré.

Vendo Amstrad CPC 472 F.V. Regalo todos mis juegos (300) más revistas (23). Todo por 30.000. Interesados llamar al tfno de Barcelona: (93) 314 70 40, y preguntar por Jordi.

Intercambio programas para CPC. Cambio sólo últimas novedades. Escribir a Roberto Ibeas, C/ Las Candelas, 21. 09007 Burgos.

Vendo programas para Amstrad PCW 8256-8512, Compiladores, Gespack, Ajedrez 3D Clock Chess, Colossus Chess. Interesados llamar de 6 a 11. Tfno: (91) 652 75 06 .Preguntar por Luis.

Deseamos que estés en nuestro club. Tenemos los mejores juegos, copiones y pokes en cinta. Si quieres intercambiar juegos. Escribe a: Angel Mateo. C/Javier Sanz, 7-12. 04004 Almería. Contestaremos.

Desearía conseguir periféricos o libros para CPC. Los cambiaría por programas de una lista de más de 300. Interesados ponerse en contacto con José J. Domindo. C/ Besalú, 68, 3º-1ª. 08026 Barcelona. Tfno: (93) 351 93 84

Cambio programas para PC. Interesados Escribid a Antonio Rubios. C/ Sanchis Bergón, 12-6º. Enviar lista. Contestaré a todos. 46008 Valencia.

Intercambio programas en disco. Tengo todas las novedades. Interesados escribir a Pablo Martín Martín. Avda. Reyes Católicos, 35-5ºA. 09500 Burgos. Tlfno: (947) 21 76 33.

Club Amstrad; poseemos más de 500 títulos en disco. Ultimas novedades. Interesados llamar de 19h a 21 h al: (93) 334 09 89 y preguntar por Rafa.

Cambio programas para 6128 y 464. En disco o en cinta. Poseo unos 400 y últimas novedades. Escribir a Juan López Muyor. C/ Eulises, 4. 04740 Roquetas del Mar . Almería. Mandar lista. Escribir pronto por favor.

Club Amstrad GIRONA. Dispone de las últimas novedades para Amstrad CPC 6128. Juegos, utilidades, copiones. Sólo Gerona o alrededores. Xabier Marqués. C/ Agudes, 12-1ºC. 17005 Gerona. Tlfno: (972) 23 78 40.

Intercambio juegos de Amstrad CPC 464 en cinta. Muy buenos. Interesados escribir a: Publio Carrasco Hurtado. C/ Alaminos, 29-2º. Ubeda. Jaén. O bien llamen al tlfno: (953) 75 61 77 de 13h a 14h y de 18h a 21h. Contestaré.

Cambio programas para el 6128. Interesados llamar al tlfno: (94) 412 66 57. O escribir a José Zorita. Ocharkoaga B29-P3-3ºD. 48004 Bilbao.

Estoy interesado en cambiar juegos/utilidades para Amstrad CPC con toda España. dispongo de unos 250 juegos en Cinta/Disco. Todo aquel que esté interesado enviar lista. también compro sintetizador de voz llamado SPEECH. Interesados escribir a José María Padilla. Magin, 20. 43886 Vilabella-Tarragona. Contesto a todos. Gracias.



BOB MORANE, protagonista de un conocido cómic francés, es también el protagonista de una serie de programas realizados por Infogrames y distribuidos en España por System 4.

BOB MORANE en la JUNGLA es precisamente la tercera entrega de los tres títulos realizados.

El argumento es el siguiente: Te encuentras a los pies de la cordillera de los Andes, casi perdido en un infierno verde, con una misión: liberar a tu amigo Bill que se encuentra prisionero de su eterno enemigo "La Sombra Amarilla". Este está tratando, por todos los medios, de encontrar el tesoro de los Chibchas.

Bob no es cobarde, pero la selva prohibida está plagada de peligros. Desde gigantes animalejos (entre ellos arañas y serpientes) hasta los enfurecidos guerreros de La Sombra Amarilla armados con espadas y lanzas que nos asediarán casi continuamente, sin dejarnos siquiera ni un minuto de respiro.

Para nuestra defensa disponemos de un cuchillo aunque, afortunadamente, el coronel Draigh de la Patrulla del Tiempo nos ha equipado con un magneto-detector térmico así como de una pequeña cantidad de dinamita

SYSTEM 4

BOB MORANE JUNGLA





que nos será muy útil en nuestra difícil empresa.

La pantalla de juego está dividida en varias zonas. Por una parte tenemos a la izquierda un gráfico de BOB MORANE que es el que nos va a indicar, mediante su expresión, la situación actual de nuestro protagonista. Seguido tenemos la pantalla en la que transcurre toda la acción. Abajo, a la derecha, se encuentra una especie de radar: es el magneto-detector térmal. En la parte inferior de la pantalla de acción se sitúan dos recuadros pequeños. El de la derecha es el que recarga el magneto-detector termal y el de la izquierda es el de la dinamita. Debajo de ellos ya sólo queda el indicador de la puntuación.

BOB MORANE en la JUNGLA es un juego con unos gráficos bien trabajados si bien su resolución, debido al modo en el que se ha trabajado, no es demasiado alta. Por el contrario, el colorido es estupendo.

El movimiento de BOB es bueno y las acciones posibles son abundantes y bien definidas. El sonido, que sin duda forma parte esencial del juego contribuye a darle el toque de misterio que caracterizan las aventuras de nuestro personaje.

CONTACTOS

Me gustaría intecambiar juegos para el Amstrad CPC 464 (en cinta). Tengo buenos juegos. Interesados llamar al (91) 416 18 86 o escribir a: Ignacio Plasencia Alcazar. C/ Alustante, 1- 3º- C. 28002 MADRID. LLamar a partir de las 18 horas. Preguntar por Ignacio. Prometo contestar.

Cambio muchísimos e interesantes juegos y utilidades. Escribir a David Fernández. C/ Ollauri. 26223 Hormilla. La Rioja.

Intercambio programas en cinta para CPC 464 (juegos y utilidades). Interesados escribir a Gustavo Sáez Santamaría. C/ Gregorio Marañón, 1-5ºC. Miranda de Ebro. Burgos.

Por cambio de unidad de 5'25 tengo discos de 3" llenos de juegos y utilidades para el Amstrad CPC 6128. También cambio juegos, tengo más de 650. Interesados dirigirse a Juan Carrillo. C/Encomienda de Palacios, 181. 28030 Madrid. Tfno: (91) 7738189

Estoy interesado en el intercambio de juegos y utilidades (preferentemente utilidades). Poseo últimas novedades. Interesados llamar al teléfono 348 18 26 y preguntar por Carlos o escrbir a Avda. Meridiana, 161 - 6º - 2º. 08026 BARCELONA.

Vendo Amstrad CPC 6128 por comprarme un "PC", incluye: DR Graph, Placon, Dbase II, Placon, Lisp, Multiplan, Wordstar, Turbo Pascal, MBasic, Cobol, Gena 3, Mona 3, Amx Page Maker, Tasword, Tasprint. Discology (castellano), ODD-JOB+, Juegos educativos y de acción, también tengo bastantes instrucciones. Preguntar por: Hugo Soler, C/Hermanos Becerril, 15-4ºA. Cuenca. Tfno: (966) 22 54 21.

Intercambio programas Amstrad CPC, tanto en cinta como en disco, especialmente últimas novedades. Tengo bastantes programas. Dirigirse a: Alberto Ania Fernández. El Ampurdán, 12 - 4ºizq. 33210 Gijón.

Estoy interesado en intercambios de programas (preferentemente disco), de todo tipo aunque tengo especial interés en simuladores y wargames. Llamar al (947) 21 76 33 o escribir al Club Pegasus, Avda. Reyes Católicos, 37-5ºA. 09005 Burgos. Mandad lista, os contestaré a todos.

Deseo contactar con gente que tenga programas para el Amstrad CPC 6128. Poseo últimas novedades. Interesados escribid a Angel Acebo Castaño. Avda. Carlos Haya, 29 1-4. 29010 Málaga.

Atención: cambio unos 30 programas en cinta, por el interface Transtape, el sintetizador de voz en castellano o por una ampliación de memoria. También cambio 10 programas por el libro en inglés, Rutinas del firmware para CPC 464. También juegos y utilidades. Me interesaría canjear 40 por un Spectrum 48, o commodore y 20 por un ZX81, 50 por un Rokwel AIM 65. Razón Roberto Vallespín Molino, 6-2º. 50003 Zaragoza. Intentaré responder a todos. Tengo unos 130 juegos y utilidades que van en aumento, algunas novedades. Desearía también cambiar mi monitor en verde por uno en color dándole unos 30 juegos. Esto último sólo en Zaragoza.

Cambio juegos y utilidades en disco. Dispongo de últimas novedades. Interesados escribir a Pablo o David Herrero. Avda. Burgos, 8-16ºB. Ciudad Badía. 08210 Barcelona. Tfno: (93) 718 06 95.

Hola amigos, cambio juegos para Amstrad CPC 464. Tengo últimas novedades. Por favor, mandad lista. Interesados escribir a: Joaquín Malvarez, Bº Pérez Cubillas, C/Río Salado nº1 Bajo derecha. O llamar al teléfono: (955) 22-49-28. Contestación asegurada.

Intercambio juegos preferentemente en disco. Ultimas novedades a elegir. Podemos hacer cualquier tipo de cambio si lo deseas. Tfno: (93) 314 10 52. O escríbeme a: Grupo de la Paz. Bloq. 80-Tienda 60. 08020 Barcelona. Javi.

Compraría a cualquier precio razonable el programa HERCULE II PLUS (completo) de la firma E.S.A.T. Escribir a Francisco Javier Prados Salazar. Avda. de Cádiz. Edif. Orense B - 2ºA. 18006 Granada. O llamar al teléfono (958) 12 70 49. Es importante que tenga todas las opciones (copy-lock 5.0, floppy, etc)

Cambio por juegos en cinta, numeros atrasados de cualquier revista para Amstrad. Enviar lista y condiciones a: Carlos Moreno. C/Zuloaga,1-2ºD. 10004 Cáceres. Tfno: (927) 24 88 59.

Cambio juegos Amstrad en disco. Más de 500 programas. Interesados llamar a Francisco Rodríguez Tfno: 77 08 51 Málaga. O escribid a C/ Calvario, Edif. El Cisne, 4ºC. Marbella-Málaga.

Vendo Transtape Amstrad en garantía por 7000 ptas. y cintas originales con instrucciones por 450 ptas. cada una. Interesados contactar con Juan Pardo, C/ Juan de Austria, 9. 02004 Albacete.Tfno: (967) 23 78 36.

Vendo Amstrad CPC 664 (con disco incorporado), monitor a color, de segunda mano, pero en perfecto funcionamiento con los siguientes complementos:Transtape Amstrad (cartucho copialotodo infalible), - cantidad de programas (4 cajas) con carátulas. Sólo para Barcelona. necesito venderlo urgentemente por necesidad personal. 110.000 ptas. todo el lote (valor real 169.000 ptas).Interesados ponerse en contacto con: José Tarroja Martínez. C/ Villar, 40-2º1ª. 08026 Barcelona. Sólo tardes de 5 a 8. Tlfno: (93) 347 91 14.

Cambio monitor fósforo verde por color, pago diferencia. Busco mod. MP-2 e impresora por programas PC, CPC. Interesados llamar al tlfno: (93) 373 21 51 de 9 a 2. 800 programas. O escribir a: Julián Blanco Muñoz. C/ Ignacio Iglesias, 12-4º2ª. Cornellá LLobregat. Barcelona.

Compro, vendo y cambio programas comerciales para Amstrad CPC's. Ultimas novedades. Enviad lista. Intersados ponerse en contacto con: C.A.R. Apartado de correos 1185. 35080 Las Palmas.

Intercambio juegos y utilidades en disco para CPC 6128. Poseo últimas novedades. Me interesaría 2ª unidad de disco. Interesados ponerse en contacto con Jesús Voces Gonzalez. C/ Elipse, 16-Esc.A-3º3ª. 08905 Hospitalet de Llobregat. Barcelona. Tlfno: (93) 249 84 93.

Cambio utilidades para CPC 6128. Me interesan : Project Planner, Tasspell, Editores de pantalla, Lenguajes, Art Studio, Amsfile (versión 2.3), Decision Maker, Sophos y todas las utilidades. También podemos realizar otro tipo de cambios, pide información al respecto a José María Martínez García. Aptdo. 303. Cartagena.

Intercambio programas de CPC en disco. Juegos y utilidades. Enviar lista. Contestaré a todas inmediatamente. Los interesados ponerse en contacto con: Emilio del Río Sainz. C/ Alonso Cano, 5-2º B. 11010 Cádiz.

Cambio a todos los de Galicia, especialmente a los de La Coruña, provincia o capital. Interesados llamar al (981) 66 06 17. O bien escribid a José David Castelo Suárez. Almenas (La Silva), 40. Culleredo. 15180 La Coruña. Desearía formar un club.

Intercambio programas Amstrad. Todo novedades. Interesados escribir a Javier Fernández. C/Virgen de la Cabeza, 62-26. 46014 Valencia. Tlfno: (96) 357 23 80

Vendo Amstrad 6128 con monitor en color, cassette, ratón, 300 revistas, programas, libros, etc. Todo por sólo 70.000 ptas. Interesados contactar con Emilio Gil. Gran Vía, 44 - 5º drcha. 48011 Bilbao. T. (94) 423 71 21.

CONTACTOS GRATUITOS

¡Pon tu firma en nuestra revista!
Y haz amigos.

Compro unidad de disco 5"y cuarto completa a precio razonable para Amstrad CPC 6128. Interesados llamar a Juanvi, tlfno: (96) 170 14 14. O bien escribir a Plaza Fonda, 9-5º. 46410 Sueca. Valencia.

Compro fotocopias o manuales del Tasword +Taspell, Minioffice, Supercalc. Interesados ponerse en contacto con: Tomás Zimmer . Apartado de correos 256. Tossa de Mar. 17320 Gerona.

Intercambio programas para el Amstrad PC 1640 y compatibles. Mandar lista y condiciones. Ruego igualmente información de usuarios de Modem. Interesados ponerse en contacto con: José Galvez Javierre. Martí Blasi, 56-1º2ª. 08905 Hospitalet de Llobregat. Barcelona. Tlfno: (93) 333 25 83 de 4 a 9.30h de la noche.

Intercambio juegos para el Amstrad CPC 464. Tengo últimas novedades. Prometo escribir a todos los que manden lista. Interesados escribir a Iván López. San Marcial, 2-2ºA. 28931 Mostoles. MADRID.

Intercambio programas en disco para Amstrad CPC 6128. Tengo muchas novedades. Interesados mandad lista a Agustín Francisco. C/ Luis Estévez. Urbanización Tamarco, 60. 38280 Tegueste. Tenerife.

Vendo ZX Spectrum 48K, 10 cintas, 60 revistas. Todo en perfecto estado. 16.000 ptas más gastos de envío. Interesados ponerse en contacto con: Luis Armesto Sánchez. C/ Felipe Valls, 40-B-1. 46035 Madrid. Tlfno: (96) 348 19 29.

Vendo Amstrad CPC 464 con monitor de fósforo verde, algunos juegos y revistas. Todo como nuevo por 37.000 ptas. Interesados ponerse en contacto con Cristobal Sánchez Fuentes. C/ Ponzano, 53-4ª. 28003 Madrid. Tlfno: (91) 441 29 39. Llamar en horas de cena.

Intercambio juegos y utilidades en disco para el Amstrad CPC 6128. Interesados llamar al (968) 29 28 84 de Murcia, preguntar por Luis. O escribir a la siguiente dirección: C/Isaac Albéniz , Marú II. 30009 Murcia.

Intercambio programas para Amstrad CPC en disco, poseo más de 750. A los interesados les enviaré lista de programas, las respuestas están aseguradas. Alberto Pan. C/Mariucha, 159-1º Drcha. Las Palmas de Gran Canaria. Tfno: 20 05 95.

Vendo cables de ordenador a buen precio, importante descuento, dependiendo también de la cantidad del pedido. Informaros y conseguir la lista de precios. Jaime Puigserver. Campet, 43. 07210 Algaida. Mallorca. Baleares. Tlfno: (971) 66 51 54.

Intercambio todo tipo de programas. Ultimas novedades, interesados escribid a: Xabier Marimón. Plaza de España, 9. 08700 Igua-lada. Barcelona. O llamad al (93) 803 63 47 todos los días hasta las 22h.

Intercambiamos programas (sólo interesa intercambio) tanto para el CPC 6128 como para el Spectrum. Interesados escribir a Angel López B. C/Gisber, nº23-2ºD. 30202 Cartagena (Murcia). O llamar al tlfno: (968) 50 48 23 de las 18.00h. en adelante.

Vendemos o cambiamos juegos originales solamente. WIZBALL+ SPIRITS por 1000 ptas. o los cambiamos por otros juegos. Sólo Almería capital. Escribe a Juan J. lópez Rodr´guez. C/ García Cañas, 16. 04007 Almería. Mucho surtido.

Deseo intercambio con usuarios de 464 . Ultimas novedades además de una gran lista surtida de juegos. Para contactar escribir a: Manuel Mata Gallego. C/ Del Río, Bloq. Heredia, 2-3ºC. Vélez-Málaga. O llamar al 50 00 37 de 9 en adelante.

Vendo: CPC 464, M.C., Joystick, más de 70 juegos y utilidades, más de 50 números de Amstrad Semanal y libros, mesa de ordenador. Todo por 80.000 ptas. Iván Andrés Gómez García. San Ramón, 2. Pta. 15. Alaquás 46970. Valencia.

Se necesitan programadores, grafistas o músicos con dominio del Spectrum, MSX, Amstrad CPC, Commodore, Atari ST o PC para incorporarse a equipo de desarrollo de videojuegos en Barcelona. Interesados escribir al Apartado nº 30160. 08080 Barcelona. Ref: Dep. Informática.

SUSCRIBIRSE ESTE MES A
AMSTRAD ACCION
TIENE MAS VENTAJAS

Sí, suscribirse este mes a AMSTRAD ACCION es una ganga porque te vas a llevar GRATIS este fabuloso lote de programas y además vas a ahorrar dinero, vas a recibir nuestra revista en tu domicilio y vas a contar con nuestro apoyo, El apoyo de ¡TU REVISTA!



AMSTRAD ACCION, la revista para los que saben...jugar.

Si no quieres recortar este boletín haz una copia a mano o a máquina y envíalo a:
AMSTRAD ACCION Apartado de Correos 91 BILBAO

NOMBRE:..........
DOMICILIO:.......... CODIGO POSTAL:..........
LOCALIDAD:.......... PROVINCIA:..........
TELEFONO:.......... MODELO ORDENADOR:..........

Deseo suscribirme a AMSTRAD ACCION en la modalidad que a continuación detallo:

- ☐ Por un año (11 números).......... 3.000
- ☐ Por un año (11 números) + DISC POKER-HACKER DISC (disco).......... 4.500
- ☐ Por un año (11 números) + PACK DE JUEGOS.......... 4.000

Forma de pago:
- ☐ Mediante giro postal número ....
- ☐ Mediante talón bancario a nombre de AMSTRAD ACCION.
- ☐ Contra reembolso del primer número (100 ptas. por gastos de envío)
- ☐ Tarjeta de crédito VISA - ☐ MASTER CARD - ☐ AMERICAN EXPRESS

Nº de Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma

Fecha de caducidad ....
(Si pago con tarjeta recibiré un número más gratis)

contactos

Intercambio programas para Amstrad PC 1512 y compatibles y Amstrad CPC 6128, 464 y 664. Tengo todo en gestión de PC y en CPC y lo que no tenga a mano lo puedo conseguir. Abstenerse principiantes o semiprincipiantes para el intercambio. Gracias. Interesados preguntar por Oriol en el tlfno: (93) 359 10 78 Barcelona.

¡Estimados amigos lectores de Amstrad Acción! Me gustaría cambiar juegos y utilidades para el Amstrad CPC 6128 en cinta o disco, poseo más de 200 programas y bastantes últimas novedades, muy buenos como: Discology, the Music System, The Advance Ocp Art Studio,.... Interesados escribir a: Fernando José Zaplana pérez. C/Plutón, 9-2º-Pta.2ª. 30010 Murcia Tfno: (968) 25 43 66. A partir de las 4 y media de la tarde hasta las 10 de la noche. Seriedad, respondo a todos.

Cambio programas en cinta o disco. Prometo rapidez en la contestación y envío de programas. Espero vuestra lista.Francisco Salmerón. C/Azorín, 17-3ºdrcha. 04005 Almería. Tlfno: 22 39 85.

Vendo o cambio ordenador Amstrad 464 F.V. por monitor color Amstrad. Llamar horas comidas. Antonio (93) 308 40 71.

Club LOTO 1512, Loto por ordenador. Intercambio de programas para PC's. escribe y te enviaremos reglamento y lista. Ramón de Miguel. C/Almazabal, 16-4ºA. 31880 Leiza. Navarra. Tfno: 51 02 88.

GALOPE SOFT CLUB, primer club CPC de la zona sur de Madrid. Intercambio de programas de todo tipo. Apartado de correos nº101. Getafe. Madrid.

Si te interesa cambiar últimas novedades en disco ¡escríbeme! y no te arrepentirás: José Angel Jiménez. C/Luis Bermejo, 7-10 C. 50009 Zaragoza.

Chicos poseo las últimas novedades, Hercule II Plus,... Interesados escribir a: Alberto Lima. C/ Alcalde Portanet, 11-7ºB. 36210 Vigo. Pontevedra. Tlfno: (986) 29 85 38. A partir de la 15.30h.

Intercambio de programas CPC 6128 y Spectrum.Sólo últimas novedades e intercambio. Prometemos contestar. Angel López B. C/ Gisber, 23-2ºD. 30202 Cartagena. Murcia. Tlfno: (968) 50 48 23.

Cambio programas para el Amstrad 6128 sólo en disco. Ultimas novedades. Interesados llamar al Tlfno: (93) 240 01 69. Juan. Sólo Barcelona-Hospitalet y alrededores.

Vendo Amstrad CPC 464 con monitor color, manuales, revistas y 60 juegos. Interesados llamar a partir de las 19.00h. a: Alberto Danés. C/Aulestia i Pijoan, 24. 08012 Barcelona. Tfno: (93) 217 99 93.

Vendo el siguiente lote de juegos originales y en cinta: California Games, Tank, Combat School, Dustin, Kinetit, Mario Bros, Enduro Racer, Ghost Hunters, Rygar y Death Wish 3. por 5000 ptas. todo. Escribir interesados a: José Carlos Rodríguez. C/Gaviota, 12-3ºC. 18014 Granada. O llamar al (958) 203683.

Vendo Amstrad CPC 464 con monitor verde, libros y un joystick averiado y muchos programas. Nuevo. 45.000 ptas. Angel Puertas. C/Jaras, 12. Urb. Monteclaro. Pozuelo de Alarcón. 28023 MADRID. Tlfno: (91) 715 13 39.

BOLETIN PARA ENVIAR UN CONTACTO **Nº 9**

(por favor, poner una letra en cada casilla)

Con el fin de evitar errores de cualquier tipo de ahora en adelante será necesario que enviéis vuestros anuncios en el boletín que adjuntamos. Escribir con letra de imprenta y no olvidéis vuestra dirección completa.

Nombre: ____

Dirección: ____

____

Localidad: ____

C.P.: ____

Provincia: ____

Tfno.: ____


HA SIDO UNA DURA JORNADA, AHORA...
...¡DISFRUTA CON TU CHICA!
TURBO GIRL
AMSTRAD · SPECTRUM · MSX·MSX2 · disco
¡DEBERÍA COMPROBAR EL COMPRESOR AXIAL... SUENA MAL!
¡!
CUIDADO
¡HEY...
¡¡NOKIS A LAS TRES!!
SCRiiii
PERFECTO EL SISTEMA DE RETROPROPULSORES...
?
¡TROMPOS AHÍ ENFRENTE!
¡AH, CON QUE ESAS TENEMOS, TOMA...
HA HA HA HA HA HA
FUUOOOSH
¡UF!
¡A PUNTO ES DE CAER VACÍO!
HUNDRA
UHO UHO UHO
GRRRR
LOS RUIDOS DE LA NOCHE SON LA MÚSICA QUE ENVUELVE ESTA AVENTURA
¿QUE?
CRASH
CROAC
KSHIOOW
POK
¡TOMA LEÑA, MALDITO DRAGÓN!
MALDITA PIRAÑA ¡ME HA ROTO EL VESTIDO!
SPLASH
FLOP FLOP FLOP FLOP
¡MURCIELAGOS! ¡QUE ASCO!
PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID TELEX: 44124 DSOFT-E
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEF.)
DINAMIC